本期焦点：3款《战地》新作独家图文资讯

5月中 售价10元

Popsoft www.popsoft.com.cn 2009年 旬刊 总第295期

大众软件®

深度游戏
暴雪娱乐、育碧软件、美国艺电、第九城市。



赠送 期待大作《街头霸王4》精美海报 非卖品

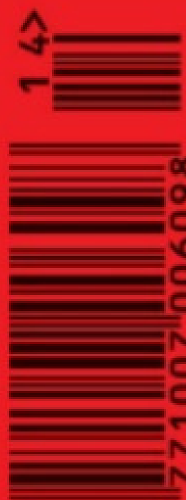
王者世界 ATLANTICA
拼到世界尽头
开创3D回合网游时代
称霸北美排行60天，包揽众多国际大奖

公测在即 踏上王者征程！

见证第九城市 两个世界在交替！

立即搜索：王者世界 搜索 at.the9.com

ISSN 1007-0060



本期重磅专题：

特稿："金币民工"的挣扎之路

名成分善恶：龙与地下城九阵营系统变更纵横谈

在线争锋：我的会长我的会/末世网游，我们来了/记一位退伍的RMB玩家/抢来"魔兽"去"登塔"

前线地带：GDC大作专题/VR网球2009/燃料

深度游戏：WLK永恒者成就攻略/刺客信条Ⅱ

评游析道：5款新作深度评论/2008年PC游戏音乐鉴赏/对《寂静岭——归乡》的另一种解读

攻城略地：《求生之路》合作闯关之轰杀宝典



本期攻城略地
龙歌——黑暗之眼

the9 第九城市 NDOORS





责编手记

“上期大漠小虾所描述的L4D爱好者们，本月继续保持着这个爱好，而且呈现沉迷状态！鉴于同事之间的友爱，我不顾世俗偏见，毅然决然地拨通了羊叔的电话，所以，可能下期就看不到他们了……”

女孩子开始穿裙子啦！

所以大家的考勤最近特别好，没有什么迟到和早退，大家都赶着上下班的高峰时间穿梭于人群之中……擦一擦额头的汗水，露出一个绅士的微笑。

“这位女同学你好，需要帮忙吗？”

“不如坐在我这里吧！”

“你是不是迷路了？”

“吃棒棒糖吗？”

好吧，这些都是我瞎说八道，因为这个月实在太忙啦，别说搭讪，除去单位的女孩子，根本没什么机会见到异性……见到最多的，可能就是L4D里那个穿着红夹克的女人了……这一点蓝星可以作证。上期大漠小虾所描述的L4D爱好者们，本月继续保持着这个爱好，而且呈现沉迷状态！鉴于同事之间的友爱，我不顾世俗偏见，毅然决然地拨通了羊叔的电话，所以，可能下期就看不到他们了……

你听见蓝星大喊“羊叔救我”的声音没？

说到羊叔，他真是我的精神支柱，每天如果不看看他的论坛，我这一身的工作压力就没有办法得到缓解，不但不能完成本职工作，就连身体健康也是每况愈下，所以我非常感谢他和他的论坛，谢谢你，羊叔！

哦对了，我是说被黑之后的论坛。

好了，不说这些有的没的，说点正经事！就说说最近软盘里经常被大家提起的“狂奔のKKK”吧……除去论坛的发帖外，我还收到了针对这位作者的邮件，大家的意思差不多，都是说这个作者观点有点激进，想法有点幼稚，行文有些欠考虑。

首先，我借责编这个机会，向所有因为看过狂奔のKKK文章而气短胸闷、拍桌而起、两眼冒火、双腿颤抖的读者，真诚地表示歉意；对因为看过狂奔のKKK文章而大笑不止、满地打滚、狂喜乱舞、头顶青天的读者，真诚地表示歉意，too……

请……请不要抽我……

其实在论坛我也有发过帖，为什么连续两期都约这位小作者撰稿呢？这里面有个小故事。上上个月，我和一位朋友吃饭，还有他的表弟，没错你猜对了，他表弟就是狂奔のKKK。他今年上高二还是高三来着，反正是快考大学了，我也是闲的，问他准备报什么志愿，他对我爱答不理地说：“法律。”我对他说，法律挺好的，以后能赚大钱。他又爱答不理地说：“没所谓，我家里有钱。”（据他表哥也就是我朋友说，他家里很有背景）我当时就说，还是自己赚钱好哦。

他有点轻蔑地对我说：“有区别吗？”

我刚想抬出我受到的种种传统教育来说教一下，突然我想到，是啊，有区别吗？所谓劳动的快乐我一直抱有疑问，难道扫地真的有快乐吗？而根据我的亲身体验，我自己做出来的饭也绝对不会因为它是我自己做的而变得“美味无比”。如果现在让你中一个500万，不对，中100个500万，你会不会选择一件你喜欢的事情去做呢？生活和生存，两个完全不同的概念。靠自己打拼固然光荣，坐拥资本也没什么不好意思。

这也是我约他撰稿的契机，就是为了能够有新鲜的内容加入，别样视点的体悟。

最后，让我来兑现上期做责编时的许诺，在这期继续上次的话题“勇气”。对于我来说，勇气就是狂奔のKKK被指摘后坦然面对；就是选题被枪毙后继续思考；就是被读者指出错误时虚心受教；就是在电梯突然下坠后冷静地再按一下5；就是在大家都走进“老家肉饼”时骄傲地步入“羊肉串”殿堂！

小明斯基

psychoo@popsoft.com.cn

你即将看到的热门游戏有

（按汉语拼音排序）

B

蝙蝠侠——阿卡姆疯人院、博德之门、波斯王子；

C

超级无敌掌门狗大冒险——血战大黄蜂、刺客信条Ⅱ、赤壁；

D

德军总部、第八梯队、刀剑英雄Ⅱ、地下城与勇士、帝国——全面战争；

F

FIFA Online 2、封神记、辐射3；

G

鬼刃、孤岛危机；

H

火爆狂飙——天堂、幻想世界；

J

剑仙、镜之边缘、寂静岭——归乡；

K

科南时代——希伯利安的冒险、狂野西部——手足兄弟、开心；

L

龙世纪——起源、龙歌——黑暗之眼；

M

美国陆军3、魔兽世界——巫妖王之怒、梦想世界；

Q

求生之路；

R

燃料、热舞派对、R.U.S.E.；

S

食破天惊、神鬼传奇；

T

天龙八部、汤姆·克兰西的鹰击长空；

V

VR网球2009；

W

武林外传、王者世界；

X

逍遥传说；

Y

永恒之塔；

Z

战地Online、战地——叛逆连队2、战地1943、战地之王、正当防卫2、终结者——救世军、最后的神迹。

主管单位 中国科学技术协会
主办单位 中国科学技术情报学会
编辑出版 大众软件杂志社
名誉社长 高庆生
社 长 宋振峰
总 编 宋振峰

执行主编 王晨
编 辑 部 田震（主任） 答笛（副主任）
栏目编辑 杨文韬 汪澎 任然 余蕾 杨立
何先进 朱良杰 李卓 刘姗姗 赵绮也
专题记者 汪铁 李刚
本期责编 赵绮也
电 话 010-88118588-1200
传 真 010-88135594
新闻热线 010-88118588-1250
通信地址 北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦5层
邮政编码 100142

广 告 部 高建京（主任）
李怀颖（副主任） 李友斌 陈文
电 话 010-88135604、88135623
传 真 010-88135597
读者俱乐部 010-88118588-1003
发 行 部 陈志刚（主任）闫海娟 韩灵合
电 话 010-88118588-6106
传 真 010-88135614

平面设计 平龙飞 汤瑛 张子祚 林静 肖婷婷
印 刷 北京盛通印刷股份有限公司
中国煤炭工业出版社印刷厂
刊 号 ISSN 1007-0060
CN11-3751/TN
邮发代号 82-726
国内发行 北京报刊发行局
订 阅 全国各地邮局
广告许可证 京海工商广字第8068号

出版日期 2009年05月08日
定 价 人民币10.00元

晶合通讯

专题企划

在线争锋

前线地带

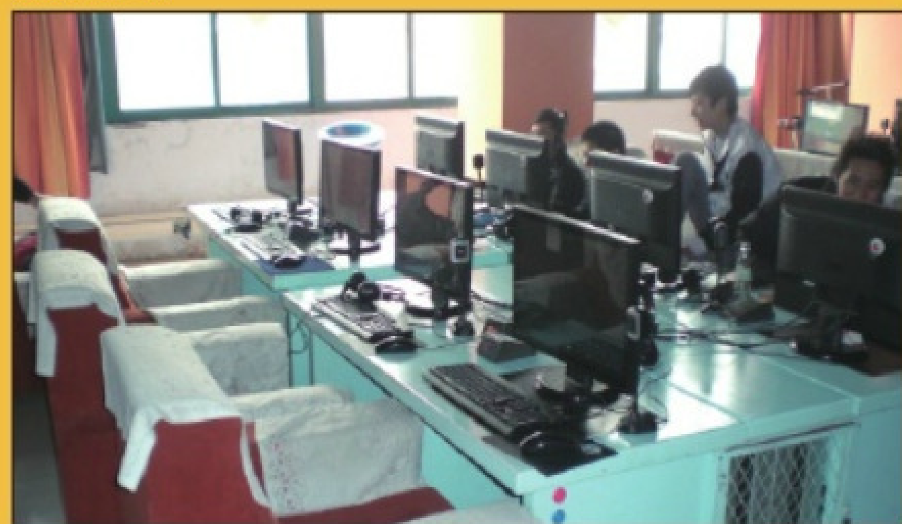
深度游戏

P86 深度游戏重点推荐
极品飞车世界在线



P22 专题企划重点推荐
打金币，为谁辛苦为谁忙

面对这些没有明天保障的"金币民工"们，我们能为他们做些什么呢？人总要吃饭，总要生活。他们的饭碗，能保障自己的明天么？



P48 前线地带重点推荐
来自GDC09的大作预览

在世人眼中，GDC作为游戏开发者的专业"业务研讨会"，一直在笼罩在比较纯粹的"学术氛围"里。随着E3、GC等展会的衰微或取消举办，GDC渐渐开始抢风头。



P143 攻城略地重点推荐
求生之路

面对如今大名鼎鼎的《求生之路》，对于几位经常冲入僵尸群中杀得死去活来的大软小编来说，它还有一个更为生动形象的名字——"喂僵尸"。

■ 网易宣布获得《魔兽世界》在中国大陆地区代理权，为期3年

■本刊记者 罗宾



网易最先开放的《魔兽世界》过渡网站

4月16日，美国暴雪娱乐公司和网易公司联合宣布，一直由第九城市拥有的中国大陆地区《魔兽世界》运营权将在今年6月协议到期，暴雪将其独家运营权授予网易旗下关联公司，为期3年。业内人士表示，这一事件可能彻底改变国内网络游戏市场格局。作为在中国市场拥有最多玩家的网络游戏，《魔兽世界》代理权的易主将使得网络游戏市场发生巨大变化。目前该游戏在中国大陆的代理商第九城市正是因为2005年引入《魔兽世界》，迅速跻身国内游戏业第一集团。

对于网易和暴雪之间合作的传闻，在过去的一个多月中甚嚣尘上，在网易和暴雪宣布合作之前，达到了极端轰动的程度，各种消息满天飞。最终表明，这些传闻不是空穴来风。4月15日，九城内部员工透露一封内部邮件。邮件中，九城总裁陈晓薇写下了长篇感言，暗示九城在失去《魔兽世界》后仍将继续前行，并表示，九城未来不会向网易折价出售运营服务器及相关员工。在网易正式发布公告后，九城也在4月16日晚些时候低调宣布，已经获悉《魔兽世界》授权转移的消息。

对于普通玩家而言，最关心的还是九城几年来积累的上百万玩家账号和虚拟装备如何能够顺利地转移。事实上，由于暴雪一贯执行“一切数据和虚拟物品归暴雪”的策略，以上问题都不会成为问题。目前，各大网站比较关心的是转移后网易的服务是否能够一如既往，能否推出延续性的安全服务和打击盗号、外挂的策略。目前，网易已开放《魔兽世界》过渡网站，回答玩家关心的问题（http://wow.163.com）。我们将持续关注此事的进展。

■《万王之王Ⅲ》开启技术性封测



《万王之王Ⅲ》中的水神

曾于1999年推出的《万王之王》是第一款国产图形网络游戏，10年后，其续作《万王之王Ⅲ》已于2009年第一季度面市，并于近期开启了技术性封测。

作为一款以中世纪魔幻背景为题材的网络游戏，《万王之王Ⅲ》的主要特色之一是丰富的职业系统，初始的三大职业：战士、法师和牧师都可以通过两次转职过程和3种不同的技能加法，成为总数高达39种在玩法上有着巨大区别的职业。据悉，技术性封测资格的目的是鼓励玩家协助官方寻找游戏中存在的Bug、完善游戏版本、提升游戏的可玩性以及进行软硬件兼容性方面的测试。尽管是删档测试，但官方会为参与技术性封测的玩家提供多种实物奖品和虚拟道具作为奖励。

■《成吉思汗Online》开始不删档测试


删档封测期间热闹的活动景象

以穿越时空，亲手辅佐青年铁木真成为成吉思汗为主题的网络游戏《成吉思汗》，在删档封测期间就颇受欢迎。玩家在游戏中可以亲自体会成吉思汗的成长史，并随其征服世界的步伐奋战于历史中的各个战场。这款以剧情为主旋律的国产网游在删档封测期间就颇受欢迎，目前经过版本的更新，已于4月29日开始了不删档测试。

游戏的开发和运营公司麒麟游戏对这款游戏前景寄予了充足的信心，宣布将在最初开放的两组服务器负载人数达到上限后再开启两组新服务器，并许诺通过发放“体验礼包”的方式给参与此次测试的玩家奖励。

游戏账号的激活码发放采用限期无限量的方式，从4月21日在各大网站和《成吉思汗》官网（http://han.70yx.com）开始发放。

■网游门户网站举办“优游天下·17173游戏风云盛典”

网游门户网站17173于近期在北京香格里拉酒店举办了“优游天下·17173游戏风云盛典”。会上公布了“17173第8届中国网络游戏市场调查”的调查结果，并通过公布“网络游戏市场占有率前15强”名单和颁发“十佳网游”奖项为国产网游事业打气助威。搜狐公司联席总裁兼首席营销官王昕、17173总经理张捷以及完美时空总裁竺琦、盛大网络CEO李瑜、网龙CEO刘路远等嘉宾出席了会议，并就企业最新动态和长远发展计划等主题进行了相关的发言。会上，《大众软件》执行主编王晨还作为特约嘉宾，为十佳国产原创游戏颁奖。



“游戏中的高级玩家将有机会把自己的名字刻在塔上。”

——盛大游戏CEO李瑜承诺。盛大公司在上海金茂大厦宣布与浙江省台州龙穿峡旅游有限公司合作，在天台山兴建以盛大同名游戏《永恒之塔》为主题的现实游乐场。李瑜表示，将首先在龙穿峡兴建虚拟世界里的标志性建筑“永恒之塔”，并公开向游戏玩家征集创意。

“《极品飞车》网络版的收费模式是免费游戏、道具收费。”

——《极品飞车世界在线》联合制作人Jean-Charles Gaudechon表示。EA公司网游版《极品飞车》由位于新加坡的EA亚洲游戏制作室，与开发《极品飞车》系列的Black Box工作室合作开发。



“有点类似《帝国时代》的感觉。”

——完美时空总裁竺琦评价Project Em。Project Em是完美时空正针对全球市场开发的一款网游新作，据称由多个国家的知名制作团队联合研发。

“没想到这么短的时间能赚到那么多钱。”

——涉嫌侵犯著作权的90后犯罪嫌疑人称。该嫌疑人和在游戏中认识的两个朋友一起架设《劲舞团》私服，冒名在网上支付平台开设账户收取玩家钱款，一年多时间非法获利近200万元，对久游公司造成直接经济损失900余万元。近日，徐汇区人民检察院批准将其逮捕。

“规定每天与家人、朋友交流一小时。”

——《家庭预防网瘾指南》中的具体措施。北京军区总医院青少年心理成长基地联合中国青少年网络协会在国内首次制订出《家庭预防网瘾指南》以及《和谐家庭基本准则》，由北京军区总医院青少年心理成长基地的专家经800余例家庭调研和三年的临床治疗撰写。

“我们将于明日（4月17日）开始限制部分服务器新角色的创建。”

——《魔兽世界》台服公告。公告表示，此举是为了缓解服务器排队过多的情况。

“我们虽然带着遗憾和悲伤，但也感到幸福和自豪。”

——欧美服的《魔剑》在官方论坛宣布即将停止运营。育碧表示这款全世界首款大型网游将在5月1日停止运营，但是并没有说明这么决定的原因。

“我们将继续全力前进，努力保持我们在漫画改编网游领域的领先地位。”

——Paragon Studios的总经理及执行制作人Brian Clayton表示。NCsoft近日宣布将旗下的开发工作室NCsoft NorCal改名为Paragon Studios。NCsoft表示，此举是为了更好地为《英雄城市》和其他网游提供技术支持。

“我们需要更多的‘红牛’，所有的冰箱都空了。”

——活动进行到2小时30分钟，参与者提出要求。在马来西亚举办的Cyber Fusion 2009活动上，300名青年进行40个小时不间断的联网游戏，创下了新的世界记录。他们所进行的游戏中最多的是《军团要塞2》（Team Fortress 2）、《雷神之锤》系列和《虚幻竞技场》系列。



“无可奉告。”

——CAPCOM对《生化尖兵》（Bionic Commando）为什么没有PC试玩版的回答。作为20年前CAPCOM在超任平台上发布的经典作品，这次提前发布的试玩版可能只有Xbox 360上的多人试玩版。

“过度暴力是游戏被封禁的原因。”

——澳大利亚相关部门解释《死灵幻象》（NecroVision）被封原因。由1C发行的一战FPS游戏《死灵幻象》被澳大利亚影片及著作分级办公室列为MA15+，一旦被列为MA15+，就意味着这款游戏根本不允许在澳大利亚销售。

“会费太高！”

——动视暴雪退出电脑游戏联盟（PCGA）的理由。PCGA是一个非盈利的组织，目标是要成为全球PC游戏推动组织，通过发布市场调研数据和建议，帮助游戏开发商和品牌机厂商们选择合适的硬件搭配，并发布游戏和硬件最低性能建议。动视暴雪差不多以相同的理由退出了ESA（美国娱乐软件协会，管理娱乐软件分级委员会和每年的E3大展）。

■《模拟人生3》即将发售，展开大规模广告攻势

■本刊记者 罗宾

EA本年度备受全球玩家期待的模拟经营类游戏《模拟人生3》（The Sims 3）已经定于今年6月2日登陆PC平台。游戏还没有正式发售，EA已经开始加强这款游戏宣传力度，而户外广告牌也是最有力度宣传效果之一。有去年GTA4发售前的户外广告攻势的成功在线，这种非常吸引游客眼球的宣传方式也受到了EA的青睐。



到处都是《模拟人生3》的广告语：“Let There Be Sims”

《模拟人生3》的执行制作人Ben Bell谈到这款新作时表示：“《模拟人生3》是一款令人惊叹的游戏，你可以在里面操纵各个生命、创造艺术，并秀出你的创造物。”他说，“玩家将为游戏所提供的无限创意可能性而灵思泉涌。游戏提供了全新的‘特性’及“生涯愿望”要素，让玩家在创造模拟市民时，能为之订制真实的个性及命运。在游戏中，玩家可以带领他们的模拟市民到城镇上与其他模拟市民进行互动交流，并捕捉动态画面制作成视频在网络上分享。”《模拟人生3》本计划在今年2月份发售，但适逢EA进行战略调整，压缩产品线并重新规划了旗下大作的上市日期，《模拟人生3》的发售日也推迟到了6月份。

■《生化奇兵》将搬上银屏


《生化奇兵》中温馨的一幕

《加勒比海盗》三部曲曾为迪斯尼创造了高达数十亿美元的票房，该系列影片的导演Gore Verbinski已承认自己将不再执导该系列的第四部，他宣布自己计划将摄像机镜头的焦点由加勒比海转移至《生化奇兵》（BioShock）中的海底世界——把游戏中的水下城市搬上大银幕。据悉，《生化奇兵》的电影版将由环球电影公司出品，并由曾经撰写过《角斗士》《理发师陶德》《时间机器》等知名影片剧本的John Logan担任该片编剧。《生化奇兵》是2K Games旗下大获成功的游戏品牌，游戏以饱满的情节元素和细腻的场景刻画著称。目前《生化奇兵2》的开发工作正在进行，而Verbinski导演还有些未完成的项目，比如预计将由2011年上映的动画电影Rango。《生化奇兵》的电影版将何时投入拍摄还是未知数。

■暴雪主题公园设计大赛获奖作品公布

暴雪针对美国、加拿大、澳大利亚、新西兰和新加坡玩家开展的“暴雪娱乐主题公园设计大赛”日前落下帷幕，并公布了数个获奖作品。暴雪的此次大赛，要求将《星际争霸》《魔兽争霸》和《暗黑破坏神》系列的游戏元素有机地融入主题公园的设计之中，因此，这一设计的难度颇高。暴雪这种征集活动虽有廉价赚取玩家创意之嫌，但还是得到了其游戏拥趸的热情参与。暴雪推出的一等奖包括了价值999美元的Wacom Cintiq 12WX交互式笔感应数位屏（Interactive Pen Display）、暴雪游戏主题曲专辑《战争的回响》以及两个《星际争霸 II》的Beta测试账号。其他奖项的获得者也分别得到了两个《星际争霸 II》的Beta测试账号。但暴雪没有说明会最终采用以上玩家的设计创意。



玩家精心设计的获奖作品之一

■末世风格科幻网游《堕落星球》被评级为M

《堕落星球》（Fallen Earth）是Icarus Studios开发的一款动作类网络游戏，游戏的故事背景定位在世界末日之后——丝毫不出预料，整个世界又陷入了战争的混沌中。末日降临的原因是一种名为“Shiva”的瘟疫造成了99%的人类死于非命。而玩家身为幸运的1%，将为人类的命运进行抗争，为毁灭旧世界、创造新世界而浴血奋战。《堕落星球》官方论坛管理员在近日透露，美国娱乐软件分级委员会（ESRB）已将该作品评定为“M”等级（适合17以上的玩家进行游戏），也就是说它与俗称“成人游戏”的那个类型已经相差不远了。据透露，游戏中各种狰狞的人物和怪物造型和游戏氛围的渲染是得到M级评价的直接原因。在得到评级后，官方将正式开始对游戏进行商业宣传，包括广告和视频等都将陆续与玩家见面。



PC Gamer
2009.4
Alma希望你去……死

本期PC Gamer的封面故事是《极度恐慌2——起源计划》，开篇第一句就是：Alma（起源计划中的母体，一代主角的母亲）其实是个刀子嘴豆腐心。

首先，恐惧是一件很主观的事，我呢，就是觉得《极度恐慌》非常恐怖的玩家之一。对我来说，这种恐怖自片头动画就已经开始。动画里Alma还是个小女孩，在破败、燃烧的街道中不停穿梭，最后走向一片怪诞的光芒之中，这个场景给我印象颇深。

《起源计划》是个相当考验你神经的游戏，为了营造气氛，你可以把灯光调暗，再准备好一个环绕立体声音箱。《极度恐慌2》的恐惧是那种刺入骨髓的、头皮发麻的紧张感，而不是吓你一个激灵，所以没有过多那种突然从拐角冒出来一个怪物的设定（当然也不少）。你会被若隐若现的、让人紧张的音效包围，眼前突然闪现某种可怕的片段，有时你会看到怪诞的形体穿越走廊，但当你走近时它又消失不见。当然，这里还有一桶接一桶的鲜血。对一个射手来说，完全凭借从上代作品延续下来的“慢动作”能力来做出动作实在有点耻辱，不过这对进行游戏确实有所帮助，比如在你准备偷偷溜走时不会被那些怪物破坏。“子弹时间”这种设定曾被誉为陈词滥调，但在上代作品中，因为优秀的诸如烟雾、火花和残骸碎片等视觉效果，还是成功营造出了一幅幅壮观的破坏场景。现在，尽管这些效果更加华丽，但确实不再有什么新奇感了。

除去《起源计划》，本期PC Gamer还对《教父》的续集、《帝国——全面战争》以及《指环王Online》进行了相关报道。



VideoGamer.com
2009.4.17
任天堂继续称霸3月

任天堂美国宣布，DSi在美国第一周销量为435 000台，几乎是DS Lite首周销量226 300的两倍。任天堂表示：“这个数字说明，任天堂的DS品牌依旧保持着良好的生命力，消费者仍然在寻找着崭新的掌机游戏体验。”任天堂同时宣称旗下两个游戏平台（Wii、DS）的销量超过其他游戏主机的总和。根据统计，在3月的游戏主机销售额中，任天堂占据了58.4%之巨。



Gamasutra.com
2009.4.17
《半神》盗版超过10万

类DotA游戏《半神》发行公司Stardock的CEO Brad Wardell前不久在其博客上表示，由于大量盗版用户，提供给玩家联机游戏的官方服务器运行得非常辛苦。他表示，很不幸，在接入服务器的12万用户中大部分都是盗版用户，仅有18 000用户使用正版。他指出，根据压力测试，游戏服务器最高可承受5万人同时在线，但这个数字不会在几周内就达到，“那时我们没有预料到会出现这种问题”。


Reviews
This FFXI add-on chapter would feel right at home in WOW, but has no place in the

By James Mielke 04/17/2009
› Reviewer's Blog › Review Crew Profile

The World of Warcraft faithful would probably argue that FFXI is too difficult, has t
curve and is, in their opinion, a waste of time. And the FFXI crowd would probably
WOW, but for precisely the opposite reasons. With the latest patch added to the X
called A Crystalline Prophecy, FFXI more closely than ever apes the WOW experien
opinion, the biggest waste of time ever.

For what could have easily been new content given to the players as a thank you fo
MMO through the years, $10 essentially gives the player a handful of limp cut-scen
time-wasting, and a piece of customizable armor that seems barely worth the effor
mediocrity by ladling on yet another eye-rolling tale of mystery and awe that has t
crystal floating around in the sky (demonstrated in almost half of ACP's cut-scenes
terms of service asks that you not spend undue time playing this game at the expe
work, and your health, and then proceeds to march out a tedious series of fetch-q
perpetuate those very crimes.

1UP.com
2009.4.17
如何浪费10美金

WoW的信徒也许会认为《最终幻想XI》太难玩了，完全就是浪费时间，而对于FF的Fans来说，他们也会给WoW同样的定语，原因当然是正好相反的。《最终幻想XI》最新资料片《水晶预言》需要花费10美金，在我看来，这10美金真是一次浪费。对于这部本该作为感谢玩家这么多年来支持而发布的新内容，实际上却只给玩家提供了一堆支离破碎的东西，比如一件属性和付出完全不成正比的装备。


Square Enix Announces Order of War
Square will publish new WWII RTS which features massive-scale battles.

April 16, 2009 - LOS ANGELES (April 16, 2009) – Square Enix, Inc., the publisher of Square Enix interactive entertainment products in North America, announced today a new agreement with strategy game specialist Wargaming.net to publish a brand new IP set during World War II. ORDER OF WAR will be released on Windows PC across all North American territories in Fall 2009.

ORDER OF WAR will feature massive-scale battles brought to life with a cinematic intensity never seen before in a WWII strategy game. Players will take command of an entire army including ground troops, artillery, tank divisions and aircraft in all-out strategic assaults. The single-player mode can be played out in two campaigns – American versus German forces on the western front and German versus Russian on the eastern front. Missions will be based on key historic events and operations from 1944.

ORDER OF WAR will be Square Enix's first release of a western-developed game outside of Japan. It will also see the company's first simultaneous release across multiple territories.

John Yamamoto, president and chief executive officer of Square Enix, Inc. comments, "ORDER OF WAR offers Square Enix an exciting opportunity to enter this hugely popular genre, and is a strong proposition for our first western-developed release. With its cinematic intensity, hugely realistic battles and historical accuracy, the game looks set to whet the appetite of any war-gaming fan."

IGN.com
2009.4.16
SE的秋季大作

Square Enix前不久宣布，将于今年秋季在北美发布以二战为背景的全新战略游戏Order of War，该游戏由曾开发过《全面攻击》的Wargaming.net研发，这也是SE第一次发行完全由西方团队研发的游戏。SE CEO John Yamamoto表示，Order of War提供给SE一次进入这个流行的游戏领域的机会，这很让人期待。SE新近收购了英国老牌游戏发行商Eidos Interactive，目的也是扩充其在西方的影响力。

韩国网游月度回顾

■安徽 牙牙

随着社会的进步，货币的形态也在发生着改变，纸币也许会被电子货币所渐渐代替，因为电子货币更加安全、便捷，也许有一天我们买东西只需要按上自己的指纹，就可以轻松的购买自己想要的任意商品，也许有一天我们可以在银行中的货币兑换牌上看见某某游戏中的货币与本国货币的兑换率也未可知。白日大梦做完，让我们来看真正的新闻，最近韩国出台一项政策，实施的对象是未成年人，内容是禁止未成年人使用虚拟物品交易平台。政策制定者认为，这些网站对青少年的成长有害。对未成年人来说，这项政策确实非常有必要，毕竟这个年龄段以下的年轻人抵御诱惑的自制能力不高。

《暗黑之门》的后续

这是一款多灾多难的游戏，HanbitSoft在旗舰工作室倒闭之后，在旧金山建立起一个新的工作室Redbana U.S. Corporation，继续《暗黑之门——伦敦》的后续研发。笔者曾参加过这款游戏的测试，对游戏的印象是，这是一款完全属于欧美玩家的游戏大餐，画面与操作属于粗放型，游戏中前期多以压抑的灰黑色调营造出一种欧美味游戏独有的凝重感，但绝对无法满足东方玩家对于色彩饱和度的审美情趣。另外游戏中的画面线条所勾勒出的筋骨大抵也不是东方人所喜爱的风格，游戏前期宣传时的截图与视频太过华丽，实际进入游戏中会令人有一种不适应的反差。游戏在韩国开测后也遇到了一系列的问题，随着游戏开发商的戏剧性变化，这款所谓大作现在也面临尴尬的境地，那就是在东方世界中叫好不叫座；在西方世界它的运营权属于Namco Bandai。HanbitSoft无法将韩服游戏对西方国家的玩家开放，因为这样就侵犯了Namco Bandai在上述地区中的运营权，但遗憾的是Namco Bandai对西方玩家表现出的热情并没有什么反应，目前为止还没有听到游戏在上述地区运营的任何消息，这里只能对望眼欲穿的美服玩家们表示一下同情了。

合成宠物的新游戏

把宠物作为主题的游戏多如牛毛，但真正质量上乘的却并不多见，大家常见的路数不过就是把宠物外表设计得好看，再设计一些绚丽的技能，加上一些卡通的人设就敢号称美女网游，其实宠物型游戏并没有这么肤浅。最近韩国新公布的一款叫做MixMaster Online的网游就主打宠物系统。游戏中怪物不单是与人物进行战斗或做为人物的宠物，还可能作为人物的“同伙”进行战斗。特别是通过这些怪物的合体，进化成更为强大的宠物，多少带来了一些新鲜和亲切感。玩家可以同时携带3个宠物进行战斗，相信带3个宠物进行战斗时战术的安排会更加的复杂与灵活。目前游戏开放的资料很有限，但看起来应该是一款回合制游戏。其实很容易归纳这款游戏，抓宠物、养宠物、宠物进化，这其实并不新鲜，火遍全球《口袋妖怪》的关键词不正是这些吗？

《王者世界》韩服大幅改版

相信各位对《王者世界》这款游戏应该不陌生，这款韩国制造的网游还没在国服亮相，就拿一堆的得奖消息把大家唬得一愣一愣。最近韩服游戏进行了大幅度改版，游戏首先开放了阵营战，阵营的划分以国家、公会为基础，支持多达8个阵营的玩家进行战斗，为了保证战斗时服务器的质量，游戏限定了参加的人数为200人。个人感觉这个限定有点不太合时宜，因为无论是在韩服还是在美服，该款游戏的在线人数还是比较可观的，只开辟一个200人的战场，这里所能承载的战斗大概不会很大、很畅快。新版本中还开放了个人的住宅系统，在这里玩家可以装修自己的小房间，还可以进行一些转生系统的培养。游戏中还添加了新佣兵系统，有花郎、斗士、乐师3种类型供玩家选择。不过所有这些更新中笔者认为最有重量的还是关于副本的更新。游戏中开放了可供120级以上玩家练级、打宝的顶级副本。副本的主题是“盗贼的宝藏”，相信副本中一定会有不少宝贝可以让玩家探索。《王者世界》是一款很另类的游戏，这是一款由韩国人制作的东西文化交融的游戏，可能中国玩家在游戏中的中国地图中行走听着《茉莉花》的配乐会觉得怪怪的，可能西方人在自己的国度中也是感觉如此。随着版本的更新，也许游戏中会有更多让玩家惊讶的地方。


硬派风格的《暗黑之门》


《暗黑之门》将何去何从？



MixMaster Online是一款主打宠物的网游



MixMaster Online宣传海报



《王者世界》登录界面

《劲舞团》与可口可乐

韩国网游运营商Yedang Online近日宣布与可口可乐公司达成合作，将联合推广可口可乐的新汽水产品“芬达摇摇”汽水。Yedang Online旗下最有名的游戏就是《劲舞团》了，本次合作后可口可乐公司在推出芬达摇摇汽水时，将在配套电视广告中主打具有喜剧风格的“芬达摇摇舞”，同时在《劲舞团》的游戏中也会有相应的推广手段，例如在游戏的结束画面中推出此饮料的置入性广告等等。饮料的外包装也将以《劲舞团》游戏中的人设为主设计。同时据小道消息，饮料的饮用方法也非常特别，在饮用前有独特的摇晃瓶身的方法，饮料在摇前呈果冻状，摇晃后变成液体，如果不摇晃的话是根本喝不到的，这一饮用方法与《劲舞团》不知有何联系？在韩国之外，《劲舞团》已经与服装、娱乐、时尚、电子等领域的产业进行过合作。Yedang Online表示本次合作在韩国只是一个开始，也许后续还会有更多奇怪的异业合作模式等着逆市上扬的网游企业们。

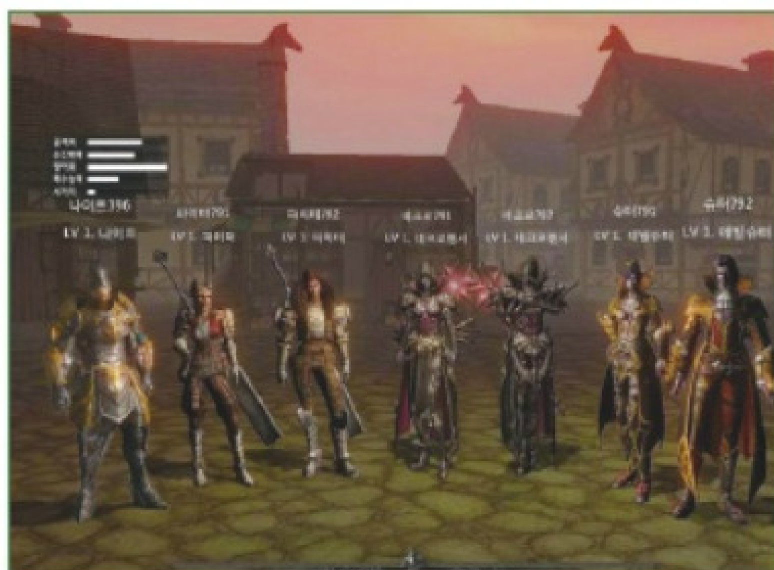

韩国可口可乐官网上的新品介绍

“不死系”网游来了！

来自西方的吸血鬼对年轻人的吸引力是无穷的，永恒的青春、不老而隽美的容颜、无穷的法力，都是很酷的东西，这样的元素怎么能被网游强国轻易放过？韩国Softon娱乐公司日前宣布，旗下正在开发的《天之炼狱2》已经于4月2日开始进行韩国第二次内测。《天之炼狱2》描述的是比《天之炼狱》更早时期的故事，即吸血鬼被创造时期的故事。除了吸血鬼和人类之外游戏里还将出现两个新种族，其中一个新种族是狼人——不过已经是经过韩系美化过的狼人，不再有欧美系中狼人的狰狞。本次内测中玩家只可以使用3个种族所建的7种职业角色，可以体验昼夜地图的变化、种族能力以及阵营之间的入侵等。开发商表示，为了提高游戏的娱乐性，与传统泡菜游戏划分清楚的界线，游戏中的PK系统将成为玩家练级的另外一种途径，不过看起来这种设计非常危险，难保不被少数玩家找到刷经验的方法，从而变成比泡菜更泡菜的游戏。


《天之炼狱2》封测截图

吸血鬼是西方的产物，僵尸则是东方特有的土特产。在最近韩国网游期待榜中还有一款《僵尸Online》名列榜眼，看来关于这些不死系文化设定的网游，不论东西方，还是有很多玩家支持与期待的。


《天之炼狱2》的可选角色一览

前报后续

在前几期韩游月度回顾中，我们提到了几款玩家非常关心的游戏，这里做一些后续的报道。

《七龙珠Online》的游戏官网4月中旬已经开放与各位玩家见面了，游戏的测试也已提上议事日程。说起来，日本玩家对这款《七龙珠Online》的反应出奇地平静。笔者近日在日本旅行，当问及日本玩家对《七龙珠》被韩国抢先制作成网游有什么看法时，日本玩家的反应几乎是没有反应。他们大多数人的回答是：“没有什么很特别的看法。”少数日本玩家则对韩国厂商是否能表现出原作的内涵表示质疑。想想也是，日本玩家和韩国玩家本来就不是一路人啊！



《僵尸Online》正在紧张筹备中

HanbitSoft在旗下钓鱼网游Grand Mer的官网发布了游戏的宣传视频。视频中展示了作为游戏背景的大海和大量具有个性的游戏角色。Grand Mer作为一款钓鱼网游，一直宣称要真实地再现钓手、鱼杆与鱼的真实感觉，让体验到游戏的优良手感和钓鱼的快感。游戏是否能达到他们吹嘘的程度尚未可知，但从视频中可以看出，游戏操作十分简单，即使是不懂钓鱼的玩家也能快速上手，短时间就可以获得钓鱼这项健康运动所带来的快乐。而厂商方面也没有放过通过外设大赚一笔的努力，他们将推出专门的游戏控制器——一根非常独特的电子钓杆。


Grand Mer海报：诱惑美女与金枪鱼

进来关于《永恒之塔》的新闻也不断传出，游戏虽然现在空前火爆，但厂商还是不敢掉以轻心，远景的规划已经开始，包括更方便的语音通讯配套系统、游戏中的结婚系统、更加大的副本规划等策划案已经正式推出。厂商方面表示，在剧情走向上，日后会拿完全对立的天族与魔族两族的纠葛做文章，也许会让两个完全不相干的阵营的两族玩家产生情愫……无论如何这是一款韩国在线率屡破新高的游戏，就连国服《永恒之塔》的在线人数也要爆棚，公测当天出现了服务器客满，连排队都不让排的火热场面，真是让人叹为观止。而那些真正进入游戏的玩家则会惊异于自由的人物创建系统竟然产生了如此之多的奇怪面孔……P

直击御宅文化

■本刊特约记者 牙牙（日本东京报道）

抛开一些众所周知的问题，日本是笔者这个年纪的人总想来看看的国度。儿时玩《超级马里奥》的时候觉得这里一定是个游戏机遍地的地方，随着年龄的增长，逐渐地开始接触日本的游戏文化。而近些年来日本的御宅族大行其道，每每在网络上看见秋叶原街头的宅男、腐女们，总是有种想去看看的冲动。所有这一切都成为推动笔者前往这些游戏、漫画“圣地”走一走的理由。当笔者终于有机会前去一游、浑身装备停当站在浦东国际机场时，心情却不是意想中的激动，倒是有点五味杂陈。

封闭造就真御宅

由于出发前做了特别的功课，心中早有一份调查问卷，目的性也就要强一些。在日本期间，只要是和笔者接触的人士，几乎都成为笔者的“调查”对象，在此也要感谢一下有缘参与笔者调查的中、日以及中国台湾省的朋友们！

笔者关心的第一个问题是，日本的朋友们对宅文化的起源有什么看法，而他们的答案也各不相同。较为统一的一点是，他们一致认为宅文化的兴起毫无疑问的与游戏文化的发展有着密切的联系，因为游戏业成为一个主链条串起了动画、漫画、手办、Cosplay、手工DIY等这一系列御宅文化的要素，从日本御宅一族的发展史我们也可以看出，游戏业的发展是与之齐头并进的。

当笔者问到御宅的涵义究竟是什么时，其中一位受访者的回答引起了笔者的兴趣。小周是一名身在东京的留学生，旅日刚刚半年，因为在国内工作中无法施展自己的抱负而远走他乡。他认为日本的御宅文化就是人们把自己封闭起来，困在自己营造的一个很自我的环境中。这的确是人们对宅人普遍的第一印象。

实际上，宅在家中的人们，他们总是对一个自己关注的方面有特别极致的追求，真正的御宅族脱离社会，他们与社会只保持着一个生存方面的需要，而他们生活中大部分时间是活在自己构建的一个巨大的精神世界中。他们可以为一个模型的制作而废寝忘食，可以为一部动画而日夜颠倒，也可以为了一款游戏而连续夙夜不眠。有的宅人更加夸张，他们已经忘却了自己本来的身份，他们就扮做一个自己想做的人，例如一个江户时期的车夫出现在这个社会上，这是一个几乎达到“病态”的追求自我生活的状态。当然以上所说的是非常非常典型的御宅族，在笔者的见闻中这样的御宅族数量还比较少。其实可想而知，并不是因为典型御宅族真的数量就很少，是因为这样的人是很难在街头上被捕捉而已。

压力造就伪御宅

御宅既然是一个社会形态，就必然是社会造成的，究竟日本社会怎么促使人们都把自己封闭起来呢？答案也很简单，那就是现实中的工作与生活并不是人们所追求的。时下的日本工作压力特别大，而日本这个民族的危机意识又特别严重，即便单位不安排加班，他们也自觉为了工作了奔命，一天工作12个小时是稀松平常的事。生活中要供房、供车、恋爱，有时男人还要应对妻子对自己前途的期待，所以他们在生活的压下，也造成了上班伪御宅族的出现。

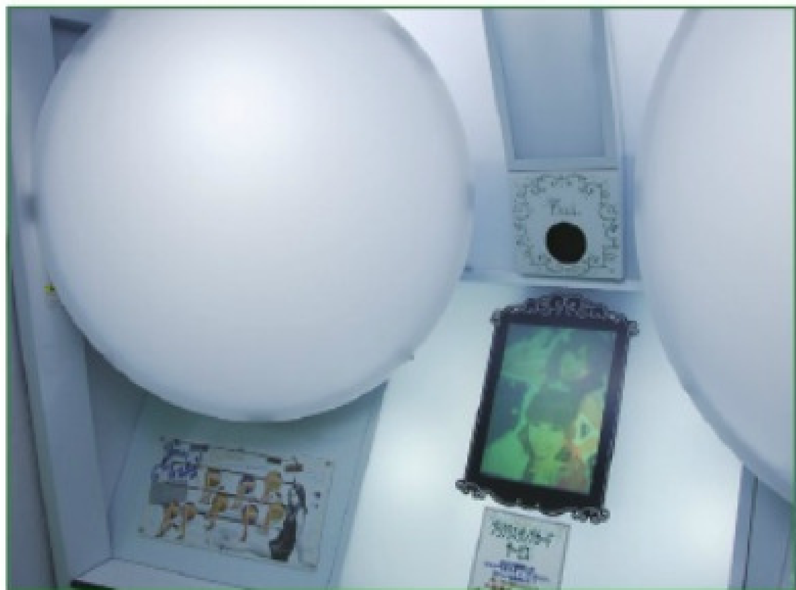
在这一点上，在日本工作20年的林先生有很大的感触，这位来自中国台湾省的中年人认为，他就是因为工作的繁忙与压力而成了伪御宅一族，偏好游戏与萌系同人的他承认，很难在现实生活中遇到真正属于他的缘分。而想到婚后可能就要放弃已经习惯的御宅生活，又欲罢不能，所以年近40的他还未结婚。但是从与他的交谈中可以看出，御宅一族的心理年龄是极其青春的，大抵也是心理影响到了生理，林先生保养的极好，一般人无法看出他将近不惑之年。林先生喜欢玩的游戏偏向于传统的角色扮演类，DQ、FF以及《真女神转生》系列是他的最爱。寄情于游戏反倒培养了他开朗、豁达的生活态度，让笔者见识到了御宅一族中青春、积极的一面。

信任与恐惧

至于日本人自己解释御宅文化就比较直接一些了。竹下小姐的身份是公司职员，她认为时下御宅文化大行其道完全是由于社会中人群之间缺乏信任，而



旅日半年的中国留学生小周



萌系美女自拍机



在日本工作20年的“林桑”



华丽的御宅产品

年轻人因为种种原因害怕融入现实社会造成的。去过日本的人都知道，日本是一个礼仪之邦，日常生活中的他们非常有礼貌，见面打招呼、走道避让、客气寒暄等礼数绝对让国人难以适应。举例来说，如果有人去商店里购物，店主会立刻接至店门，非常热情地跟你打招呼，陪着你在店内热情介绍，并帮你拿着所购买的商品，付款时必然双手接过你的钱，很礼貌的找零、包装好商品，再双手奉上，帮你拿着买好的东西一直送出店门，才交到你的手上。表面上看，这是店家非常礼貌，但在一定程度上也是自我保护意识在作祟。因为店家害怕你在购物期间出现不确定的麻烦，只有当消费者走出店门才可以放下心防。连竹下小姐都承认，少数日本人在一定意义上存在一种信任危机（当然大部分的礼貌与热情是真诚的）。如果不是日本朋友主动说起，笔者无法想象这表面的热情与真诚之间还掺杂着这样一份涵义。

笔者接触的日本朋友们认为，自从上世纪日本的游戏业、动画业、漫画业发展开始，那时候的年轻人已经成长成社会的骨干，这些人已经开始步入社会，幼时日本本土文化中给他们营造出的印象中的社会与现实社会有很大的差距。当他们接触到真正残酷又现实的社会时，会产生一种极度的恐惧，造成他们难以融入现实中的社会，于是极端的人群就选择避让。他们会在游戏这个虚拟而又美好的世界中找到自我，因为这里没有现实与虚拟的落差。同样的道理，家也成为他们认为最美好的地方，于是御宅文化大行其道，因为只有在这里他们才会觉得适应与安全，而对家门外的事物选择抛弃。

本土文化的浸润

以上的社会现象只是一个大背景，而真正推动御宅文化就必须要有一个强有力的产业链和普遍的消费群体。日本的本土文化很有特点，在日本可爱并不是只属于年轻人的，如果你在公共场所看见日本的老年人就会明白，笔者亲眼看见一位打扮非常入时的老太太，照样可以短裙、丝袜。即便是很传统的老年人也可以与可爱这个词搭在一起。笔者见过一个小弟弟因为不开心哭了起来，旁边坐着他的奶奶，穿着是非常传统的，但她从口袋中拿出一个非常可爱、鲜艳的印着Keroro形象的手帕出来，替他擦拭眼泪。

可以看出，日本人特别喜欢萌系的产品，即便他们并不是御宅一族，也很符合人类对美的事物努力追求的一种丰富哦。日本文化本身也造就了御宅文化中的一些基调，例如日本武士铠甲的造型、雕塑等不正是动画、游戏中一些铠甲的原型，而在日本市政府中所悬挂的一个类似日本文化融和的图腾也可以说明日本手工制造业者的精细与发达，所以他们才可以做出非常精巧而华丽的御宅产品。

日本御宅文化的大行其道，也影响着周边国家的审美情趣。御宅文化中制作出的精良的商业品已经在全球流行开来，比如动画、游戏、手办、漫画这些大众类的产品已经成为日本开拓国际市场的主要手段，而每年御宅产业所创造出的经济价值也呈线性增长的趋势。在这样大环境的熏陶下，日本的年轻人想要不宅下去想必也是有一定难度的。

御宅文化集散地

以笔者的观察和朋友的介绍，日本御宅文化的集中地有几个，最为典型的是东京，东京御宅族最为集中的是秋叶原。这个原本以电器街出名的地方，最近几年已经被御宅产品占领。笔者在这里随处都能看见御宅用品，更可以在街头看见形形色色身着女仆、Loli、游戏角色装束的人们，可惜街头上人潮流动加上多数御宅族并不愿意被拍摄，所以笔者的镜头无法接近他们。朋友们说，东京的涉谷原本是御宅族的天堂，不过最近几年已经风光大不如前。但笔者来到这里时，还是惊讶于这里聚集的很多宅男与宅女，这里同样售卖很多的御宅用品，而且价格相对较为便宜。离开东京附近区域，名古屋的住吉町附近也聚集了很多的御宅族，笔者见到一个装束非常完整的忍者从笔者身边晃过。也许对御宅文化有很大兴趣的朋友们不仅熟悉上述几个地方，也见怪不怪，但笔者亲临现场，个人的感觉还是大开眼界。

当本次“调查”结束后，笔者最大的感想就是：任何一种文化都需要有她所能存在的一个自由的空间，也需要各方面领域对这个文化进行健康的引导与支持。宅人文化虽然被外界看作是消极的代名词，但从笔者接触到的朋友来看，他们本身并不是人们通常认为的冷漠、寡言，甚至极端、变态，健康的引导恐怕是任何一种文化发展的必要元素。


推动御宅文化进程的凌波丽相关产品



秋叶原以前最大的电器店已经改为御宅产品店



“御姐”系的拍照机


日本人气美少女手办



大涌谷黑蛋Kitty



名前断序乱，名成分善恶
——由龙与地下城九阵营系统变更谈开去

■策划 本刊编辑部
执笔 naeb 张帆

一、前言

关于龙与地下城（Dungeons & Dragons，缩写为D&D）似乎已不需要做过多的说明，早在1998年，大软就曾在增刊中刊登过《龙枪编年史》系列小说译者朱学恒的译介文章。在此后的十多年间，借助精彩的小说与出色的游戏，以D&D为核心的纸上角色扮演游戏（TRPG）在中国的年轻一代当中也已经有了一定的知名度。

然而，2008年6月7日，Wizards of the Coast（WotC）公司推出了新的龙与地下城第4版规则书，第4版规则的发行宣告了D&D传统中最著名也是最广为人知的九阵营系统的死亡，同时，曾经的多元宇宙设定也被新的世界观所取代，这些改动引起了诸多老玩家的不满。龙与地下城的世界中究竟发生了什么？阵营是怎样一个系统，又如何影响着游戏？第4版就第3版相比究竟孰优孰劣？

在此，笔者想就3版原有的九阵营系统做一番介绍，姑且算是对即将逝去的3版时代做一个小小的缅怀，同时对新的阵营系统做些分析，以便让读者更好地了解4版系统及它对未来可能造成的影响。

二、所论为何，所为何来？

（一）什么是阵营？

古人云“物以类聚，人以群分”，人类或许天生就习惯于划分三六九等东南西北来。幻想世界是人类对自我精神的总结、表达和期望，也因此不可避免地折射出长久以来人们的社会思维习惯，从而不可避免地产生着以另一些标准划分出的集团与阶级。这种折射在D&D中就表现为阵营。

阵营的存在到底有什么意义呢？在《Designing Virtual Worlds》一书中，作者Richard A.Bartle曾明确地提出：阵营是除了性别、种族、角色职业和社群之外，组织和分类玩家的一种形式。阵营系统的根本作用是协助玩家进行角色扮演。当玩家给自己的角色指定了阵营之后，就意味着决定了他们的角色在游戏当中会如何行事，玩家所有的游戏行为都建立在这一基础之上。

从TRPG的层面来讲，阵营系统的功能可以分为三种：其一是给玩家提供一个扮演上的大体概念和框架；其二是帮

助DM（Dungeon Master，直译为地下城主，TRPG的主持人）构思模组中的互动情节；以及协助建立统一的世界观与价值评判体系，帮助游戏参与者之间达成一致。

不同的游戏会根据不同的扮演规则采用不同的阵营系统，例如黑暗世界（World of Darkness）中的“血族：假面舞会”，在这套专门讲述该隐后代的扮演规则里，玩家属于什么阵营是由自身对抗心兽——黑暗本能的方式所决定的。而在“星球大战”的游戏中，玩家的阵营（从属于西斯还是杰迪武士）则由自身对待原力的态度所决定的。

但是，在种种纷繁复杂的规则中，龙与地下城的九阵营系统却始终是最独树一帜、应用范围最广、适应能力最强的阵营设定。

（二）龙与地下城的九阵营系统

用一句话来概括D&D规则的阵营设定，那就是“双轴交于中立的九阵营”。这个系统是由两条坐标轴十字相交而成，一条是善良与邪恶（Good vs. Evil），一条是秩序与混乱（Law vs. Chaos）。两条坐标轴的相交点，也就是0点则是中立（Natural）。其中蕴含着两个根本性的矛盾。

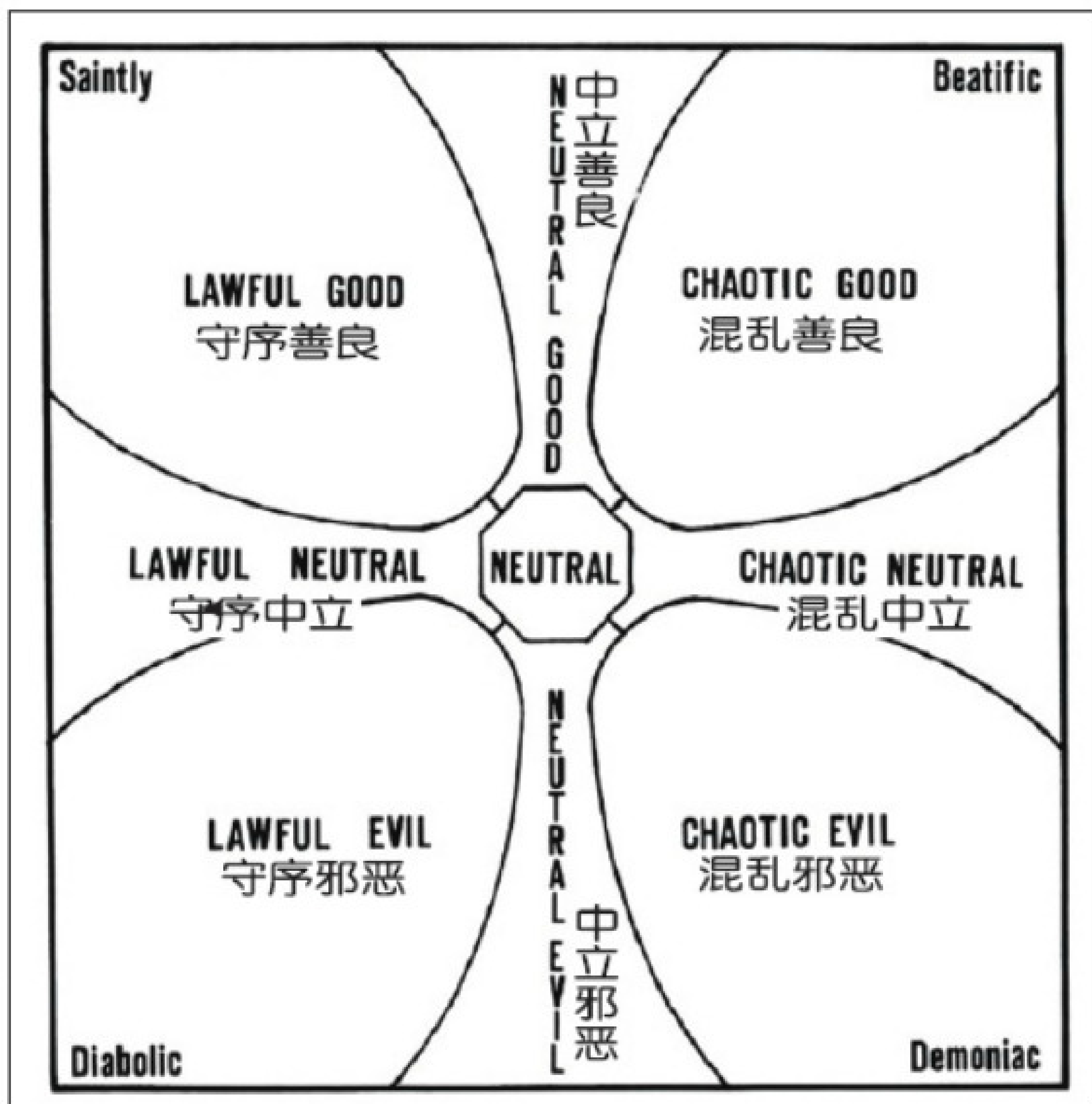
***善良与邪恶**

善与恶之间的冲突是D&D和其他奇幻作品中的常见主题。尽管玩家角色可以在冒险中将个人得失置于利他动机之上，但是大多数冒险模组都假定玩家站在邪恶的对立面，并与邪恶生物战斗。

善良代表着利他主义，对生命的敬意，以及对知性生命尊严的关切。善良的角色会愿意为了帮助别人而做出自我牺牲。

邪恶代表着伤害、压迫和杀戮他人。某些邪恶生物对其他生命毫无敬意，会为了一时之便或仅仅有这种可能性就大开杀戒。其他的则从事恶行，将杀戮当成运动，或是背弃职责、奉邪神为自己的主宰。

中立阵营的人们对邪恶和善良双方都保持最基本的尊重，他们对谋杀无辜者的行为会感到良心不安，但又不愿意为了保护和帮助他人而做出自我牺牲——当然，他们往往情愿为“私人关系”而付出。



各个阵营都有其代表性的职业和生物，在漫漫旅途中，与恶魔和不死生物的遭遇无疑会让玩家所扮演的角色的生命受到威胁，如果玩家的运气够好，在战斗中得到一名穿戴着华丽的盔甲、手持散发着耀眼光芒的长剑的圣骑士或一名信奉托姆（正直与忠诚之神）的牧师助阵，就会实力倍增……

当然，也有与善恶无关的例外，比如毛绒绒的动物——例如源于现实生活中牲畜和宠物们，它们通常被认为是绝对中立的，尽管它们中的一些可能会通过利爪尖牙攻击无辜者，但这毕竟是遵循天性的行动，与道德判断无关。

***秩序与混乱**

秩序与混乱的坐标轴比善恶轴更早存在于D&D系统中。玩家经常可能误认为秩序与混乱和善良与邪恶相比，对他们的角色影响力和关联程度较低。不过值得注意的是，属于守序阵营并不意味着该角色一定会遵守某地区的法律，就如同混乱阵营的角色并不一定就会对抗当地法律一样。守序代表着重视荣誉、值得信赖、服从上级命令和可靠，但从另一面来看，重视法律也意味着封闭保守，因循守旧、喜欢审判他人以及缺乏适应性。那些有意识地推行法制的人说只有合法的行为才能创造人人可相互信任的社会。面对危机，每个守序阵营的人都知道来自相同阵营中的其他人也会做出与自己相同的决定，他们因此充满自信。

混乱代表着喜好自由，适应性强且灵活机动。但是从不好的一面来看，混乱会包含着鲁莽，对上级权力的叛逆、反传统行为和不负责任。那些喜好混乱的人认为只有无拘束的个人自由才能允许人们充分地表达自己。

而在这条坐标轴上表现为中立的人们对秩序与混乱会做出相同的评价：他们对权力有着正常程度的尊重，既不觉得需要完全遵从，也不认为有必要反抗。他们通常以这一信念严于律己诚实待人，但也可能被引诱去欺骗和蒙蔽他人。

这对矛盾在多元宇宙的“血战”设定中表现得尤为突出：特定的位面生物，比如为数众多又强有力的魔冢，就总是守序的。相反，撒拉人则是属于混乱阵营的存在。矮人通常是守序的，与此同时精灵社会通常会拥抱混乱。

至于这两组矛盾的关系，简而言之，善良与邪恶描述一个角色的理念，而守序与混乱描述他达成目标的方法。在这两条坐标轴相交之下，就产生了九大阵营，它们分别是：守序善良（Lawful Good）、中立善良（Neutral Good）、混乱善良（Chaotic Good）、守序中立（Lawful Neutral）、绝对中立（Neutral）、混乱中立（Chaotic Neutral）、守序邪恶（Lawful Evil）、中立邪恶（Neutral Evil）和混乱邪恶（Chaotic Evil）。

一位玩家（PC）的阵营可以表现出他们对生活方式的理解。玩家亲自决定自己所扮演的角色是善良、中立或是邪恶的，之后这个选择会根据游戏者对守序、混乱和中立的观点而再次进行修正。一位中立善良的角色不会把注意力放在“宇宙平衡”这种事情上，但是会注意与之相关的其他事物。比较明显的角色职业限制是圣骑士（Paladin），这一职业必须属于守序善良阵营；而以维护自然的永恒平衡为己任的德鲁伊必须是绝对中立阵营；游侠（Ranger，也被称为巡林客）只能来自混乱善良或者中立善良阵营；而盗贼（Thief），显然不可能属于守序阵营。阵营对于牧师而言也很重要，龙与地下城中的神祇拥有极为强烈的阵营倾向，因此信奉它们的牧师必须选择与之相关的阵营。

（三）D&D阵营系统的变迁

龙与地下城规则的生父Gary Gygax将阵营系统的诞生归功于奇幻作家Poul Anderson（黄金时代的科幻小说作家）和Michael Moorcock（他的作品“Eternal Champion”描绘了善良与邪恶和秩序与混乱的双重矛盾，还创造了“多元宇宙”这个概念）。在1974年最初版本的龙与地下城书系里，阵营系统里只有秩序（Law）、中立（Neutrality）和混乱（Chaos）三方。

大体上来说，秩序倾向于英雄行为和善良（Good），



而混乱暗含着邪恶（Evil）与骚乱，但整个善恶衡量轴并没有被明确地定义。最开始的时候，矮人是守序的、精灵们是叛逆的，而人类可以自由地选择三个阵营之一。

而秩序与混乱、善良与邪恶这两根交结于中立态度的尺度，也即九阵营的完全形态，则来自于专家级龙与地下城，也就是通常所说的AD&D。“一位守序善良的角色代表着公正与慈善；一名守序邪恶的角色会遵守各种规则，但是冷酷无情；混乱善良阵营的一员会为了正义揭竿而起；而混乱邪恶的角色为了他们的野心会不择手段地威逼利诱。”

此外，这些组合都混杂着一定程度的中立观念。一个人所属的阵营是可以变化的：如果一位被设定为守序中立阵营的角色面对着保持中立或做出恶行的选择，却始终如一地选择向善，那么他的所属阵营或许会变为守序善良。在游戏中，只能由主持人（DM）来决定玩家的行为是否违反了自身所属阵营的准则，因为这种判断是完全主观的。

在游戏中允许创造拥有固有阵营的生物这一点也是在AD&D出版时才被正式加入到阵营系统中。角色和生物可以在邪恶的同时还是守序的（比如专制统治下的暴君），或者在混乱的同时保持着善良（罗宾汉式的英雄），九阵营的组合为各式各样的存在都提供了可能性。如果一位角色或是生物在两条坐标轴上都取中立的话，就可以称为是属于绝对中立阵营的。这个系统自第1版草草创作而成，在第2版中基本定型，在第3版、第3.5版规则中正式成熟。此外，在第2版的AD&D规则中，最初版本中关于阵营语言的相关规则也被移除了：该规则设定了属于相同阵营的角色可以通过特有语言进行交流，这些暗示和隐喻表达了某种伦理道德的内在联系。此外，一位角色如果采取了太多有悖于自身阵营的举动，就会发现自己的阵营被强行改变，这会使他受到各种惩罚，比如需要更多经验值才能升级。在第3版的D&D规则下，该限制规则被废止，从技术上来说，玩家可以自由地更换阵营而不必受到任何惩罚。

在第3版规则里，一名角色的阵营会限制他选择职业——比如一个守序的角色就不能成为吟游诗人（Bard）或者野蛮人（Barbarian），一名德鲁伊必须在某个坐标轴上是中立的，而且根据标准规则，只有守序善良的角色才能成为圣骑士。特定的武器（比如神圣武器）或是法术（比如侦测邪恶）对目标生物的影响效果取决于该目标的阵营。

（四）龙与地下城阵营系统的影响

最忠实地体现龙与地下城阵营系统设定的作品，自然是那些被TSR和WotC授权过，能使用D&D规则与设定的电脑游戏了，从90年代SSI出品的金盒子系列（《光芒之池》《黑暗之池》），到20世纪末黑岛公司一系列RPG作品（《博德之门》系列、《冰风谷》系列、《异域镇魂曲》），再到黑曜石的《无冬之夜》系列。而Gary Gygax关于阵营的创意在网络游戏上也有颇大的影响，网络创世纪（Ultima Online）和无尽的任务（Everquest）都有善良与邪恶阵营互相厮杀的设定。

更广泛的影响恐怕体现在文化上，这种阵营分析的方法广为年轻人所接受，进而推动了某种价值观上的融合。《时

***阵营与人格**

阵营是否只是你人格的一部分？没错，但也不完全正确。

一些人格特征有道德的成分，尤其是会影响到你如何与其他人交互影响的方面。残忍与慷慨都是人格的特征，但这也是你看待其他人的重要程度的表现。一个角色可能向往善良，但是有残忍的倾向，如果这种倾向表现得太频繁或者极端，就很难说他是否还坚持着他的道德理想。

其他人格特征则完全没有道德成分在里面。一个挑剔而自律的人很难讲是善良还是邪恶。一个冲动的爱恶作剧的家伙也说不好是善良还是邪恶。这些人格上的特点大部分与阵营无关，但是你的阵营可能影响你的人格转化成行为的方式。一个邪恶的恶作剧者可能更喜欢能伤害他人、毁坏财务的残忍玩笑，而善良的恶作剧者会避免这样有害的行为。

***阵营，声望、魅力与人际关系**

大坏蛋就一定长得很难看需要戴上假面具？邪恶的头领必定人人欲除之而后快？金光灿灿的帅哥就代表了圣骑士高贵的正义吗？显然，事情并不是这样。

阵营是人物角色对自己的一种认同，这是一种伴随着成长而不断修正，在成熟并踏入社会之后最终定型的、已经与角色融为一体的、时刻存在的认同。这种认同里包含着行为的基本准则，对政治、宗教的看法，最重要的是对世界的认识，以及对自己在未来世界当中所处位置的一种愿景。广义来讲，这就是你信仰和为之战斗的东西。

而人际关系和声望是会由于角色的交际能力和行为技巧而改变的。一名向善的圣骑士可能因为吃荤而在一个素食者社区中不被信任，一位志在组织大屠杀的无政府主义者也可以藉由平时的善款，成为当地德高望重的民意化身。

***守序与混乱角色的标准**

阵营系统中守序的英文原文是“Lawful”，其中的“Law”所指的是世间的法律，还是所谓宇宙间的真理？守序和守法是否能等同起来考虑？一些人对这个问题的回应是：所谓守法之“法”是一种抽象且先于统治需要的存在，所以守法即等同于守序，这就又带来了更多的争执，法的精神是先于统治者对社会秩序的需要而存在的吗？还是说只是人力可及的对组织活动所确立的基本规范呢？

要对这些问题做出回应，我们有必要仔细了解这样两种观念：

首先，守序并不一定意味着“遵守法律条文的规定”。法律仅仅是政府对它所管辖地区下达的规则。守序阵营，另一方面也可以看作以有条理的方式处理有关道德规范与个人行为的问题。大多数守序的角色会遵守法律中的条令，但这只是表现守序的一种途径。

而混乱，并不意味着玩家不能遵守法律，而是说玩家对事物自由的重视程度远胜于对一致性的要求——玩家崇尚个人的自由与社会的自主，追求自己的梦想却不会违背自己的天性。所谓往事已经过去，将来尚未可知，所以玩家更情愿活在现在。即将面临的情况总是未知的，因此规划与固定的程序是毫无意义的——事实上，它们阻碍了人们迅速而果断地做出反应。玩家所扮演的角色不会被特定的关系所束缚，因为他们可能会在关键时刻成为命运中的障碍。这一阵营的玩家总是随时准备着尝试新的技巧、相信经验才是最好的导师，并且总是期望投入到新的冒险之中。

代》杂志的多名专栏作者为此在Gary Gygax逝世的当日撰文纪念，声称龙与地下城代表着多元文化融合的大趋势，而其中的阵营系统则代表了某种具有普世性的价值观的成功。

二、疑义相与析

对于设计者而言，规则与系统是将日常事物进行高度概括，进而寻找出的抽象规律，然后融入展现自己想法的世界观之中，通过各种技术手段进行表达，从而形成可以被游戏者理解的虚拟环境。对于游戏者而言，是在技术手段的大框架之下，以系统与规则为基础，感受设计者所要表达的世界观、剧情与种种感官层面的感受。

然而问题就出在这“浓缩——还原”的过程当中，设计者很难将自己的价值观完全强加于游戏者之上，以获得与自身感受完全一致的艺术效果。所谓“一千个读者的心中有一千个哈姆雷特”，正是此理。龙与地下城也不例外，从现实世界高度抽离而出的各种属性概念，仅仅只能形成一个基本的规度，对于玩家而言，更多的还是以自己的价值观作为稀释剂，配上规则书里的文字描述，还原成一个可能与设计者初衷大相径庭的游戏概念出来，正所谓失之毫厘，差之千里。

因此，随着游戏内容的扩展，受众群体的扩大，这套九阵营系统也被发现存在一些逻辑漏洞和固有问题。许多扩展规则和模组设计者以及玩家都对此提出了质疑。这些质疑可以概括为以下几个方面：

***玩家个体之间的理解差异**

何为善，何为恶？这是个已经被讨论了几千年甚至更久的问题，今后恐怕会伴随着人类走过更加漫长的岁月。悬而未决代表了无法互相说服的争论，而争论则来源于不同个体之间观念上的固有差异。当龙与地下城试图用抽象概念来对人的特质进行简单概括的时候，玩家与玩家、玩家与主持人之间这种观念上的差异就会显现出来。形成矛盾，影响游戏的顺利进行。

举例来说：在一次冒险中，玩家的队伍遭遇到了一位被定义为“守序邪恶”的集权高压统治人民的领主，他不允许任何持异端政见者的存在，为此他并不介意违反律法、大开杀戒，队伍就是为了帮助某位乡亲伸冤而来。但是另外一方面，该地处于整个大陆的战略要冲，北方就是蠢蠢欲动的邪恶不死军团，为了争取时间集结抵抗力量，领主必须防止该地发生任何动乱，以便扼守要塞，防止整个大陆被亡灵所侵略。这时候作为玩家，应当采取什么样的行动才算是声张正义？

类似的道德思辨经常导致玩家团队意见的对立，甚至导致行动上的不一致和分裂，会严重地影响游戏的继续进行。

***再现世界观和非玩家角色时的失真**

与电子游戏相比，纸上角色扮演游戏有更多的想象空间，这点是毋庸置疑的。虽然电脑的声光效果远非桌面上的沙盘与塑胶模型能比，但是文字与语言描述的意境与真人扮演时的代入感是数码游戏永远也无法提供的。

但龙与地下城的阵营系统很大程度上影响着主持人所试图描绘世界的可能性。就费伦设定中最著名的黑暗精灵而言，它们作为非玩家角色时，被先天设定为邪恶种族，生来就处于邪恶阵营之中。没有被公平救赎的机会。在笔者看来这是“很不真实”的说法，一个种族和一个人一样，如果完全处于极端的倾向与状态，想必维持不了多久。类似的设定只能说是为了生造出“更酷的”怪物而创作的，以至于偏离了最基本的真实性要求。

而在整个D&D规则中，邪恶生物通常被默认为给玩家角色提供经验值和财富的可悲存在，这更加减少了玩家“扮演”的可能性，我为什么不能与面前的骷髅交流，嘲笑下它的肋骨，然后一起友好地去喝杯茶呢？就非得把面前的家伙砍翻不可么？而在一些对游戏文化进行研究的文章里，更有人认为这种设定是在鼓吹种族主义与决定论思想。

***如实表述个性与功利选择阵营间的矛盾**

“杀人放火、打家劫舍，不亦快哉！一把青锋在手，只为随心所欲！”

“这个模组里最强力的武器是+5的圣剑，只有守序善良的圣骑士才可以使用。”

“……”

“……”

“为了力量，我决定‘暂时’皈依于正义与秩序之神！荣誉即吾命！”

看到这样的对话，曾经参与过跑团的玩家可能会露出会心的笑容。的确，阵营系统作为衡量游戏中人物行为的标准，不可避免地会对玩家扮演的本意产生干扰，以功利的观点在事前就决定好自己要“扮演”的行动，必然会在某种程度上影响角色扮演的顺利进行。

***对世界设定体系的影响**



万物皆三，万物归环。这是第2版专家级龙与地下城中的异域风景（Planescape）战役设定中的核心内容，经典游戏《异域镇魂曲》就发生在该设定的基础之上。随后在第3版规则中，异域里关于多元宇宙的设定被吸收进了核心规则。每个阵营有一个位面，两阵营位面相交之处还有一个位面，总共17个外层位面反映了五块阵营，然后是内层位面与主物质位面。这个宇宙观已经统治了龙与地下城近30年，而它的基础就是九阵营的两条坐标轴。

这个体系拥有相当多的拥趸，但是也确实制造了很多问题，比如过于繁琐的位面设定，不合理的生物和城镇设计（纯元素位面里却有适合人类居住的城市存在）。从这个角度来看，可以说是阵营系统所试图阐述的哲学观念过度影响了游戏的世界观设定，从而导致其无法自圆其说。

但是，不得不承认，龙与地下城的九阵营系统不愧为一个具有普世性的价值观体系。它为衡量游戏过程中的玩家行为提供了相对有效的手段——并且这个手段得到了大多数玩家的认同。

九阵营也确实为精彩的剧情互动提供了基础，事实上很多前文所说的道德困境与系统漏洞都可以算作是模组的经典题材。黑暗精灵真的永远都只能是邪恶种族吗？崔斯特·杜垩登给出了答案。我可不可以和骷髅一起喝茶？不死之书与异族宝典的扩展规则书给玩家提供了这种可能性。

三、拿起那闪亮的剃刀

（一）四版规则的新阵营规则

考虑到原有阵营系统的种种不合理之处，WotC公司在推出第4版龙与地下城系统时以奥卡姆剃刀式的现实主义风格进行了大刀阔斧的改革。阵营系统也被大大地简化了，其

中中立善良与混乱善良被一起合并为“善良”阵营，守序中立，绝对中立和混乱中立被合并为“无阵营”，而守序邪恶与中立邪恶被合并为“邪恶”阵营。

***善良阵营**

“从暴君手中拯救弱小即是正义之所在。”

如果你是一名善良的人物，你坚信帮助并保护穷困的弱者是正确的。你不会一味地退让，但是你确实通常把他人的利益放在你的利益之上，尽管有时这就意味着对你自身造成伤害。

一般而言，这个阵营的人会遵守规矩，服从权威，但是并不拘泥于此。你会用自己心中的标准来评判法律乃至社会规范，一旦你觉得不符合，就会与之抗争。动荡时期与黑暗时代的革命者就是典型。

***守序善良阵营**

“有序的社会才能保护我们不受邪恶侵害。”

守序善良的角色尊重权威，比如品德准则、法律和领导者。你相信通过遵循准则，大家都可以达成各自的理想。你相信法律会解决各种不正义，即使在眼前会导致自己的某种痛苦和牺牲。

当当权者开始用它们的权力牟取私利，当法律变成维护一部分人特权的工具，而将他人变成受奴役的阶级时，法律也就变成了邪恶，权力成为了暴政。你不仅敢于反抗这样的不公正，也在道德上强烈抵制。不过，你还是会尽量在体制范围内纠正这些问题，而不愿采取更激烈和不合法的方式。

***邪恶阵营**

“想方设法获取别人所有之物是我的权利。”

邪恶的人物不一定非要伤害别人，而是为了自己的利益，会藉由掌握他人的弱点并以此得到他们想要的东西。邪恶的人物合理地利用规则和法令来让个人所得最大化。他们不关心这些法律是否伤害他人。他们支持那些给予他们权力的社会结构，即使权力建立在奴役其他人的基础上。邪恶人物不仅赞同，而且向往奴隶制和森严的等级制度——只要他们还处在受益的位置上。

***混乱邪恶阵营**

“为了一己私利，可以不择手段。”

传统意义上的大坏蛋——邪恶魔王、最终Boss、关底老怪……这是一些完全不顾其他人的家伙。他们认为自己才是唯一的重要。蝙蝠侠里老管家的话说得好，有些恶人是不可能被胁迫、恐吓或者收买的，“他们只是天生就想看到世界燃烧”。



***无阵营**

“别管我，我对自己的事情自有主张。”

这是在第4版规则中出现的新设定。无阵营意味着你不会为了政治野心发动世界大战，但是也不会专门学雷锋扶老太太过马路。为了生活稳定，你会支持法律和秩序，但是如果你觉得自己的自由受到了侵犯，你也不在乎偶尔打破一下规则。

这和过去九阵营系统下的中立阵营并不一样，无阵营的角色可能是不知道选择什么阵营，也可能是不想选择阵营，比如说那些亦正亦邪的人物，他们可能认为自己对待某件事的态度已经超越了善恶二元论，没有一定的规则可言。

（二）WotC公司及规则设计者的态度

对于新规则的基础——阵营系统的改动，设计者的初衷从他们在新版本推出之前的预览文章当中可见一斑：

就像D&D第4版的其他许多东西一样，我们花了很长时间，认真地思索在这个新版本之中，我们究竟应当使用怎样的阵营系统。正义英雄与邪恶坏蛋之间的冲突是龙与地下城的最核心题材之一。D&D的阵营系统代表着某种我们不愿意丢失的品牌声誉与传统。如果可以克服一些与旧式阵营系统相关的问题，同时防止修正过程中新问题出现的话，那么我们知道我们最终可以保持系统的原有风格，玩家们依然可以谈论他们守序善良的圣骑士，或者他们打倒的那些混乱邪恶的恶魔。

就如同我们已经看到的一样，原有的D&D阵营系统包含着许多问题，包括：

在角色创建过程中所选择的一个角色的阵营，可能成为角色行动过程当中的紧箍咒。比方说圣骑士，就像我们在扮演过程中都可能看到的那样，当表现一个角色扮演的行为时，会出现“我不得不攻击那个盗贼，我是守序善良的”，或是那个盗贼说，“我是混乱善良阵营的！这意味着有时候我不走寻常路，别这样对着我发疯！”这些类似的情绪。因此，许多角色停留在中立阵营中：一个隐约显得有些自私自利的阵营，但是这种“以我为主”的想法并不能推进团队凝聚力。

在第3版中，选择一个阵营通常会很不幸地硬性导致该阵营的玩家天生易受对立阵营敌人的伤害。例如，作为善良人士却使得你在恶魔攻击前更为脆弱的事实并不太美妙。这是旧版规则玩家更愿意停滞在中立阵营的又一个原因。

所以我们提出了第4版的新阵营系统，一个原有系统的修正版本，没有完全推倒重来。它保留了原有的大多数术语，或者说它们的哲学观与游戏含义。如果用一句话来总结这个新系统的话，就是“只有存在实际影响，阵营设计才算合理”。

——Michele Carter，第4版玩家手册编辑

以此为基础，我们创造了无阵营（Unaligned）的概念。更重要的是，无阵营的理念是正面良性的。无阵营并不等同于之前版本的中立阵营。无阵营的角色被假定为是随和且有些情况下乐于助人的，尤其是在为善不需要付出代价的时候。就好像在现实生活中，许多人（被日常俗事缠绕，同时背后的文明社会提供了生活的安全保障）被认为是无立场的，你的奇幻角色也可以从道德思辨中解脱出来，享受类似的思考自由。同时，在被评判的过程当中，玩家角色依旧可以确保质疑的权利。

当然，许多玩家会觉得“正面”的中立阵营还不够好，

从而定义自己的善良或守序善良阵营。这些角色会为了某种美德或是为了保护无辜者的生命而伤害他人，即使在此过程当中，他们很有可能会失去自己的性命。这种自我牺牲的意愿其实已经超越了无阵营中“正面”的概念，这是善良的体现。

——Bruce Cordell，4版模组Keeper of Shadowfell作者

（三）玩家的反应与评价

但是，对这样的改动，玩家们却有些不太买账。

一个以TRPG评论为主题的博客这么写道，“在考虑这种设定内在的哲学逻辑之前，我的第一反应是——怎么说来着——这设定真蠢。他们将一个不完美但是有历史传统的阵营系统给去掉了，取而代之的是一个更加不完美而且与D&D的过去毫无关联的东西。坦白讲，我把这叫做‘比原来还蠢一倍’。”

更有玩家主张恢复最初D&D第一版的阵营设定，“秩序、混乱与中立，这是可明确定义的外在表现，而善恶只是某种领域之内的相对正义，这种东西只会束缚玩家扮演时的自由发挥，影响彼此的互动。”

“我认为伴随着这次版本的变化，我觉得我更加倾向于完全抛弃‘官方的’阵营系统设定，然后用其他的什么东西来补充。我觉得你的阵营对于你自己的人物而言是那些最重要的东西。然后，一旦你说定了什么对你来说是最重要的，我会安排剧情残酷地考验你的此种观念。这才能在不拘于形式上善恶的同时让你的角色变得更有吸引力。至少对你自己而言，你会知道自己需要从何处开始努力，这才是第四版规则所真正意图带给我们的改进”——也有资深的DM这么说。

就笔者看来，单纯就五个阵营的设定而言，其实并不显得多么不合时宜，简化的系统能减少扮演过程中出现的误解和疑问，原有阵营系统对玩家群体的细分往往会带来行为上的不一致，进而导致扮演无法继续进行，从这一点来看，新

对“成功的阵营系统需要遵循什么”的探讨

“人是万物的尺度，是存在者存在的尺度，也是非存在者不存在的尺度。”——普罗泰戈拉

这句名言有两层含义，第一层是说“以人的精神尺度衡量万物，以人的精神秩序描述万物”。对人类而言，自身即是衡量万物的尺度。对人来说不存在的东西，即使存在，也是无意义的。第二层意思则意在说明由于主体的不同而引起的判断标准的相对性。只有对人而言，人才是万物的尺度。

笔者认为这句话应当是一个成功的阵营系统所遵循的基本原则。龙与地下城的九阵营系统成功地做到了第一点，将现实世界人类观念中善恶与秩序的概念抽离而出，作为衡量幻想世界的标准。

（一）系统设计中的戏剧主义、模拟主义和游戏主义风格

谈到系统设计，虽然关系不大，但笔者想借机普及一下纸上角色扮演游戏中的“三一律”概念，这个概念被TRPG界普遍接受，对此的讨论历时多年，同时牵涉面又极广，所以笔者仅仅在这里做一个结论性的阐述和介绍，若想充分了解，可以参考网上Visionary电子杂志第二期相关文章。

所谓三一律，是对各种不同的角色扮演游戏中风格共同点的一种高度概括和抽象总结，同时还包含着各种系统的设计取向。这种取向分为三种：戏剧的、游戏的和模拟的。

举个例子，DM主持进行一个模组冒险，冒险者们要打败大魔王救出公主。如果这位仁兄是个叙事为上的戏剧主义者，那么他或许会安排某位幸运的（或者说不幸的……）男性玩家与公主展开一段曲折的恋情，期间可能有别的女性想抢走男方，也有可能大叔对公主产生了兴趣，又或者公主开始转变口味喜欢萝莉……而对于游戏主义的DM而言，他会安排好大魔王和它喽罗们的各种数据，邪恶城堡的地形，时刻准备让玩家拔刀见红、展开轰轰烈烈的战斗。至于一名模拟主义的DM，则会根据游戏内的情况，争取做出最为真实的安排，无论这导致多么离奇的结果。比如当玩家队伍历经千辛万苦到达城堡之后发现大魔王和公主其实是两情相悦的一对私奔情侣……

而作为系统最底层的阵营系统，必须做到“包罗万象”，能应付这三种倾向的不同要求。既不妨碍角色扮演，又确保为游戏框架内的模拟提供足够的空间，还要注意不能影响数值的平衡，以便玩家面对各种不失刺激但又没有挫折的挑战。

（二）阵营之于整体规则体系

对于整个TRPG规则体系来说，其实阵营系统并不能算得特别显眼。说到底，阵营只是引导游戏进行的工具，而不是对于角色应该如何扮演的不可改变的声明，它只是某种准则和指导方针。

而从游戏设计的角度来说，阵营系统是为了增加玩家与玩家、玩家与NPC、NPC和更多的NPC之间的互动而存在的，同时，阵营系统的设计也体现了设计者意图在规则中表现出的哲学思辨、世界观与价值体系。从数值设计的方面来说，具备充足可能性的阵营系统可以提供数值上的多样性基础，以便设计者设计出更多的怪物、角色和物品装备。

所以，我们要看一个阵营系统设计的是否成功，关键在于是否契合游戏整体的世界观和在逻辑上形成了自洽，同时还能为多样性的游戏内容提供合理且平衡的基础。相当困难，不是么？艺术性、数值平衡、可延展性还有逻辑上合理，同时还要求高度概括且浅显易懂。

但是龙与地下城做到了。它的双轴九阵营系统自原创者TSR公司1989年出品的第2版规则开始，直到继任者WotC公司2008年推出革新性质的第4版规则为止，成功地运行了整整20年时间。在这五分之一个世纪里，无数官方的扩展规则书、第三方的新世界设定和玩家自制的战役模组都以此阵营系统为基础，创造出了一个又一个华丽奇诡的幻想世界。

（三）所谓中国风

自从互联网兴起以来，国人构建国风幻想世界的努力从来没有停止过，从金古梁温到山寨网游们的武侠世界，从起点写手们自发默契地采用的洪荒体系到被无数YY文抄袭的《飘渺之旅》，从九州到沧海灵荒，都各有各的辉煌与失意。这些幻想体系多出于小说的需要，为世界观而世界观，多是资料与概念的堆砌。在相应转化为其他表现形式的过程当中，很难做到形异而神似。从评论者的角度看来，笔者认为这些症状是有血肉但缺乏骨头的表现，所谓骨头即是可以支撑血肉继续生长的框架。缺乏可再创造的系统与价值体系，这可能是国内尚不能与龙与地下城相比肩的角色扮演游戏的原因。就这一点而言，了解欧美传统的纸上角色扮演游戏应当是极有助益的。尤其是在最缺乏的系统设计这一方面。中国人不应当丧失幻想的传统。希望不久的将来，中国的游戏工业中也能出现高水准的设计者，拿出真正有水准的TRPG规则与作品。

的阵营系统其实有相当程度的积极意义。

真正的问题在于新版阵营系统背后理想主义的消失。虽然作者说“4版是对3版的修正”，但其实第4版规则与第3版规则之间的关系，与其说是“修正”，不如说是“推倒重来”。

这些改动代表着实用主义思潮的泛滥：“有用”与“好玩”才是龙与地下城的核心，而不是为了昭示某种哲学观念。这种倾向无疑有利于吸引入门玩家，但却使得背景和相关的文学衍生品流于庸俗。不过，只有玩家数量的增加才可以使得WotC公司的利润增加，说到底，投资者是要赚钱的。从这一点来说，龙与地下城第四版的改进是成功的，只是它再也不能达到80～90年代那种能影响一代年轻人生活态度与价值观念那种高度了。

WotC公司改革规则效果究竟如何？玩家、设计者、DM各执一词。唯有时间能证明。

四、结语

龙与地下城的九阵营系统在从第3版规则到第4版规则的过渡中终结了自己的使命，此后将不再局限在九阵营设定中的种族和角色，当然，九阵营设定中颇具魅力并曾得到广泛认可的对人性进行的高度概括也从此成为了历史。面对第4版规则创作者所表示的“4版是对3版规则的修正”，有人高举双手支持，有人缅怀唏嘘不已，也有人表示难以适应——正如本文第三部分所言，至少目前看来，4版规则的出现与其说是对3版的修正，倒不如说是对既有体系的“推倒重来”。

4版规则在阵营设定之外还存在诸多颠覆性的改动，例如冒险流程与战斗遭遇的分离，著名的“法师只能记忆固定数量的法术，法术施放后需要休息八小时重新记忆”，与我们在许多游戏中所接触的“MP值”截然不同法术系统也因这一分离而被拆分为随意、遭遇、每日威能和冒险仪式。这一变化最为直观的影响是：扮演法师的玩家几乎不再需要为了节约法术而频繁使用飞镖和弩等武器了。与这一改变相称的是整个系统变得更容易为新手所接受：无需为制作人物卡而绞尽脑汁，无需担忧因对规则了解的不够而导致自己扮演的角色弱到只能拖冒险队伍的后腿，新规则几乎把“跑团”的过程从“复杂的计算+更复杂的计算”变成了操作简单的带有角色扮演成分的战棋游戏。

毫无疑问，新规则对玩家而言是“易玩的”，对于WotC公司而言则是“有用的”：对于龙与地下城规则的进一步普及、玩家数量的增加和影响力的进一步扩大有百利而无一害。沉浮于商业中的企业总是需要更多的利润——也就是“赚更多的钱”，而因被一个庞大的、独立于学院之外的哲学体系所包裹，因此显得晦涩艰深的龙与地下城规则成为“赚钱”目标的阻碍时，WotC舍弃“冗余”之物，转而把规则全盘游戏化的行为也是无可厚非。毕竟，指望商人一直在哲学体系上作出贡献本来就是不切实际的奢求，WotC能留下之前的遗产已经算是难能可贵了。4版规则的颠覆性改动也表明了WotC以“更商业化”为目标革新龙与地下城体系的决心。

这次革新的影响将如何波及与D&D相关的电脑游戏和文学作品呢？从第4版规则出炉到目前为止的这段时间还不足以证明影响的强度和深远程度。除《无冬之夜2》的第二部资料片《泽希尔风暴》中出现了第4版规则中的新邪神泽希尔之外（但游戏的核心仍然是建立在第3版规则之上的），在第3版规则对游戏产生的深远影响逐渐消逝之前，第4版规则的影响力恐怕还难以突显出来。

另一方面，电子游戏程序的编写过程和服务于桌面游戏的D&D规则原本就有着很大区别，诞生于第2版、第3版规则中的《博德之门》和《异域镇魂曲》等经典游戏所受到的影响更多来自老版规则中所蕴含的丰富内涵和开放性极强的世界设定，而不仅仅是围绕着冒险和战斗展开的一系列规则。就这以角度来看，相对老版规则而言，第4版规则最大的缺陷就是推翻了之前的世界设定却没能建立起一个可与之媲美的替代品，而且过于片面地强调战斗和冒险的规则。也许新版规则在进一步发展和完善的过程中会体现出对电子游戏制作有很高利用和参考价值的元素。例如一个全新的、规则严谨的战棋系统，但是就现在的情况而言还难窥端倪。

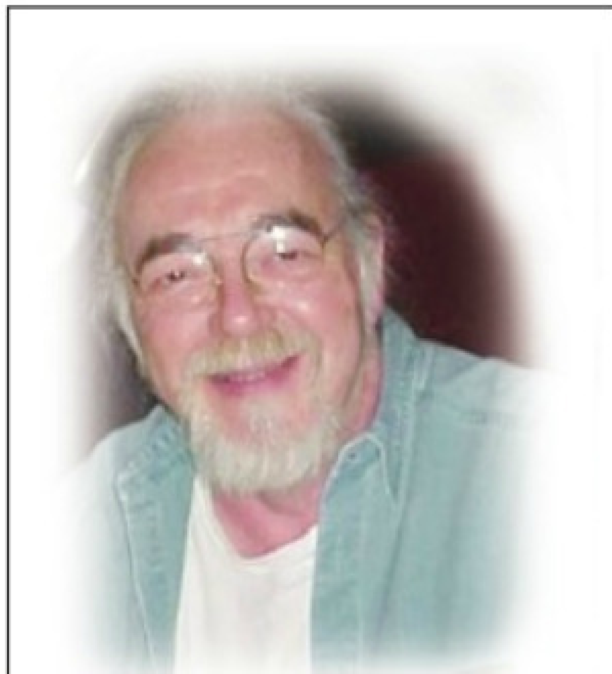
此外，一些虽然有龙也有地下城，却并不依附于WotC公司的D&D规则的杰作，例如Bioware的Dragon Age的出现，可以说进一步削弱了龙与地下城规则对电子游戏的影响：它证明原创系统也可以拥有完全不逊色于传统D&D体系中背景设定的深厚程度，同时也为在开发游戏时面对“选择原创，还是向WotC支付一笔不菲的费用来‘租用’D&D体系”而犹豫不决的游戏开发者展示了“选择原创也不错”的结果。

当然，创作者的灵感与文笔并不会被游戏的规则所束缚，真正优秀的冒险故事不会因为规则版本的颠覆而夭折。毫无疑问，文学作品领域还将在新版规则下诞生于诸多新的冒险模组与奇幻故事，经历了宇宙与世界观的更迭之后，不同位面与多元世界中的吟游诗人和历史学者们仍会孜孜不倦地谱写诸世界中的新传奇。

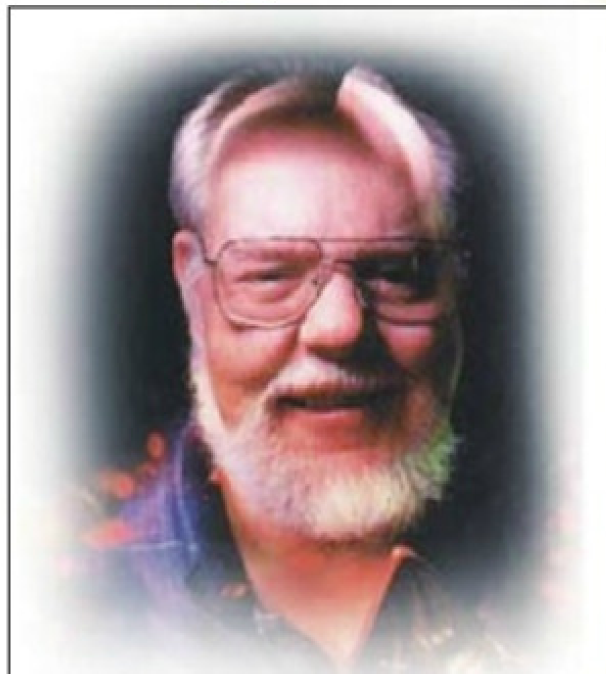
无论如何，第4版规则作为D&D体系在下一个十年中的正统继承者，将继续统治这个曾由Gary Gygax与Dave Arneson两人合力创造的精彩世界。与此同时，与龙与地下城的故乡远隔千里的中国也将有望迎来TRPG的热潮。据悉，完美时空旗下的幻想纵横公司已发表声明，表示就D&D4.0简体中文版的引进已经与WotC进行了长达8个月的谈判，并且达成了合作意向，相关翻译校订的筹备工作也已有序展开，有望于今年夏天正式发售。另一方面，由汕头大学出版社负责出版、汉武娱动公司发行销售，由第3版规则的原译者奇幻修士会翻译的D&D3.5简体中文版已经开始在网上接受预订，计划于今年5月18号上市。在你拿到这本杂志、读完这篇文章的时候，我们已经度过了一个暖春，并即将迎来这个充满D&D气息的盛夏。如果你从未接触过TRPG，不妨尝试在室外运动和“宅”在电脑前之外也尝试下“纸上运动”，相信这种运动一定同样有益身心。

五、后记

2008年的3月4日，龙与地下城的主设计师Gary Gygax离开了人世。2009年4月7日，他的合作者、D&D的另一位创始人Dave Arneson也永远地离开了他所热爱的TRPG游戏。谨以此拙文纪念两位伟大的开创者。



Gary Gygax



Dave Arneson

九阵营系统下的人和龙

只是抽象地谈论九阵营理论可能会显得比较难懂，不如再以“人”和“龙”为例诠释九阵营的概念。



“荣誉即吾命！”

守序善良阵营的史东·布莱特布雷德是“龙枪”系列中著名的骑士。他曾受到过诱惑，也面临过黑暗、失败与动摇。但是最终他怀着无比的勇气面对牺牲，完美地诠释了索兰尼亚骑士团的信条。

“城市总是充斥着邪恶与腐败，让我们好好摇晃它一下，看看会有什么东西掉出来！”

《博德之门》系列中的人气角色明斯克是位来自混乱善良阵营的游侠。他在游戏以无礼、无拘无束、大嗓门、大大咧咧等等贯彻自己的“英雄”之道的表现出色地诠释了这一阵营。



“我们的表现非常出色，这样一定能够维持伟大的平衡。”

贾希拉，一位立志维护世界和平的德鲁伊。冒险生涯让她感到生命的易逝和所爱的人逝去是多么痛苦。也是同样的原因，她选择与任何人都保持谨慎的距离，以防破坏世界的平衡。



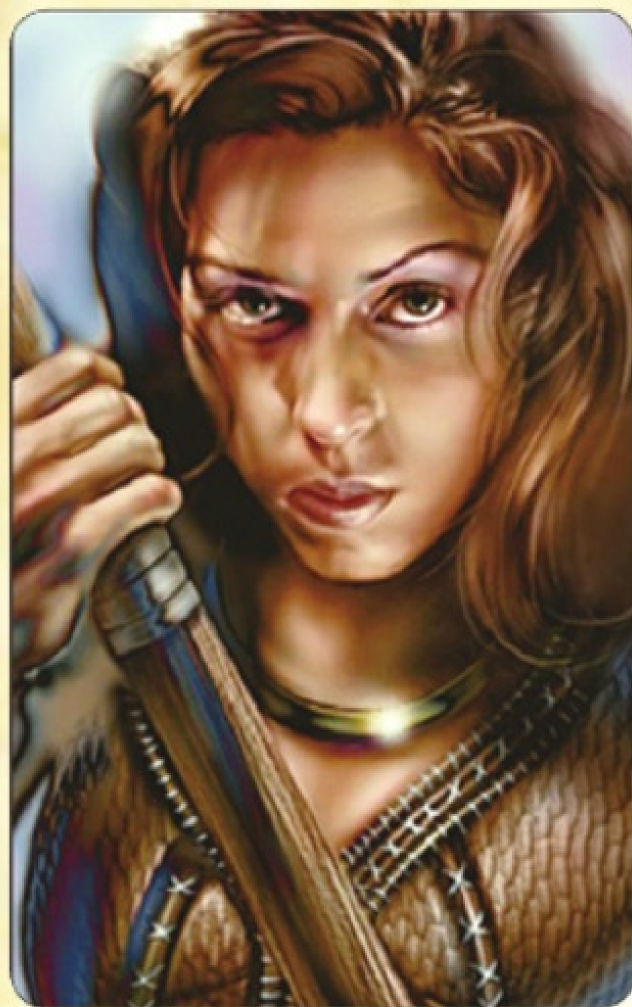
“我会完成任务……并且是出色地完成。”

守序中立的人是忠诚与服从命令的代名词，在他们看来秩序就是最大的正义。贵族出身的阿诺门正是以此为信条才向往加入骑士团。



“尽管日出带来肉体上的痛苦，但我仍然不愿活在没有阳光的世界当中。”

崔斯特也是一位混乱善良的传奇英雄。与其他生来邪恶的黑暗精灵不同，武技高超的他生来有一颗向往光明的心。他善良的心灵几乎照亮了幽暗地域、十镇和托瑞尔世界的每一个角落。





“只要你情愿用心弹奏，我将乐意随着你的旋律而舞。”

无论在哪里，风流成性四海为家的吟游诗人总是混乱中立阵营的最好诠释。中立的善恶观让他们能完全地投身于艺术之中，混乱的本质让他们总也不能在一个地方停留太久，海尔达利就是这样一位穿梭于不同位面的游民。

“如果我还得这样活着，你的日子就会跟我一样惨。”

艾德温是一位法力高超的红袍法师。他向往权力与利益，对于胆敢凌驾于他之上、指挥他的玩家充满抱怨和反感，但是不会无来由地滥杀无辜，也不会随意违反法律或背叛，可以说是守序邪恶阵营的代表。





“哈哈哈哈!”

这是混乱邪恶的代表，《博德之门》一代中的最终Boss——沙洛佛克。为了自己成神的野心，他杀死了主角的父亲，并且大肆杀戮同样拥有神祇血脉的兄弟姐妹。

“我仍然难以习惯这些日光照射下的花花草草……内心深处还是留恋着隐藏在花草丛中的蜘蛛网。”

维康尼娅，成熟美艳的黑暗精灵，同样是逃出了黑暗精灵的故乡——幽暗地域，但是和善良的崔斯特截然不同，只是为了自己的利益与生存才行走于地表之上——仅仅是为了自己的利益而已，这就是中立邪恶阵营的原则之一。



中国有句古话，叫作“龙生九子，各有不同”。虽然具体九子都叫什么，有几种不同的说法，不过这九个儿子样貌不同、各有所好是大家一致认可的了。

在“龙与地下城”的世界中，我们似乎也可以说——龙生九种，各有不同。

西方世界的龙，是指有翅膀、长得像蜥蜴的古代生物。龙类大致可粗分为两个大类别：五色龙和金属龙，五色龙包括黑龙、蓝龙、绿龙、红龙及白龙，金属龙包括黄铜龙、青铜龙、赤铜龙、金龙、银龙。



蓝龙（Blue Dragon）

蓝龙极其自负且领土观念极强，对于侵入自己领地的异类毫不留情。蓝龙主要生活在温暖的沙漠或地底，在九阵营中属守序邪恶。

黑龙（Black Dragon）

黑龙脾气暴躁、性格奸诈狡猾，生活在沼泽或地底，在九阵营中属混乱邪恶。





绿龙（Green Dragon）

绿龙极为聪明且好斗，即使在没有被激怒的情况下也会发动攻击。绿龙主要生活在温暖的森林或地底，在九阵营中属守序邪恶。



红龙（Red Dragon）

红龙极为贪婪，傲慢且自以为是。主要生活在温暖的丘陵、山岳或地底，在九阵营中属混乱邪恶。

白龙（White Dragon）

白龙是龙类中体型最小且智商最低的种类，却是性情凶猛的掠食者，主要生活在寒冷的陆地或地底，在九阵营中属混乱邪恶。



青铜龙（Bronze Dragon）

青铜龙生性好奇，对战斗很着迷，常常迫不及待地加入军队去战斗，为了正义或者为了报酬。青铜龙生活在温暖的水域或地底，在九阵营中属于守序善良。



黄铜龙

（Brass Dragon）

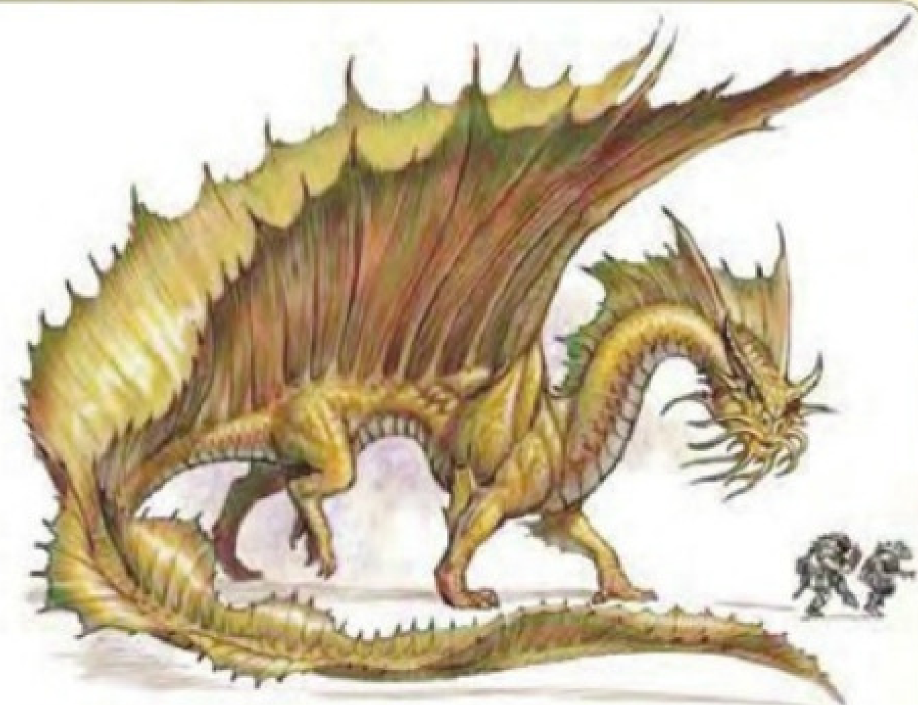
黄铜龙极为健谈且喋喋不休，会因为你不与他交谈而恼怒，生活在温暖的沙漠、平原或地底，在九阵营中属于混乱善良。



赤铜龙（Copper Dragon）

赤铜龙大多本质善良，但有贪婪和吝啬的倾向，喜欢恶作剧或讲笑话，生活在温暖的沙漠、丘陵、山岳或地底。在九阵营中属于混乱善良。





金龙（Gold Dragon）

金龙动作优雅、头脑灵活、正义感强，痛恨所有不公正及犯罪行为。生活在任意陆地或地下，在九阵营中属于守序善良。



银龙

（Sliver Dragon）

银龙喜欢和人类打交道，愿意化作人形态甚至吃人类的食物。非常乐意协助需要帮助的善良生物，生活在温暖的山岳或地底，在九阵营中属于守序善良。



为谁辛苦为谁忙
——中国“金币民工”的挣扎之路

■策划 本刊编辑部
执笔 冰河

编者按：“劳动者”在如今已经是个几乎被淡忘的名词，仿佛只有到了每年某个日子的时候，这个词才会被人们想起。这要感谢社会科技的进步，更多的人脱离了胼手胝足的工作方式，以更加紧张高效的形式摧残自己的健康和神经。不过说到底，无论是“弱势群体”的代表——民工，还是“中产阶级”的典型——白领，其实他们都在用自己的双手和智慧为了生存而忙碌，从这一点来说，他们并没有分别，都值得我们尊敬。

当然，对于那些以白领的工作形式，从事民工的工作内容的人来说，也是一样的，而且对于这些处于边缘地带，身份模糊的劳动者来说，他们所应得的那份尊敬，格外珍贵而温暖。让我们审视身边的每一个角落，关注他们，并记住他们。

我至今记得我曾经采访过的一个事例。虽然在我7年多的记者生涯中，也曾经历过不少让人难以自控的场面，但我从未有过近乎失控的情绪，只有那次例外。

那是一个不满16岁的少年，在山西某地的一个金币工作室从事网络游戏金币生产工作，也就是国际上俗称的“金币农夫（国内称金币民工）打币”。事实上，未满16岁从事盈利性的工作，在法律上已经是属于雇佣童工的违法行为了。工作室的老板也清楚这一点，但他还是留下了这个少年。当我问老板为什么顶着风险这么做的时候，他叫来了这个少年，少年自己告诉我为什么要留下的理由。

这个少年夹杂着方言的叙述大意是这样的：“大哥，我爸在小煤矿工作出事故砸断了腰，我哥刚上大学，我妹子才12岁也要上学，家里靠那点地不够我哥两个月的学费生活费，我不出来挣钱，全家就完全没有出头的一天了。我当过麦客，发过传单，还摆过小摊，都没挣着什么钱。现在这份工作是老板可怜我才让我留下的。每个月我能挣将近1000块钱，这几乎是我过去半年的工钱，而且这份工不受风吹日晒，管饭管水，还有个暖和的睡觉地方，工作室的兄弟们也都照顾我帮我，这对我来说已经比父母妹妹所面临的要好太多了。你觉得我现在做这份工不合适、不合法，可是我觉得这是给了我一条活路。”

老板挥手让少年回去继续工作，然后对我说：没有这个孩子在我这里工作，面对的风险其实一点都不会少。但是多这么一个孩子，至少我也心安一些，就当做一件善事吧。

最终我走出房间，到无人角落狠狠地吸了两根烟以释放郁结在胸口的一股酸楚。我羞愧于自己的盲目和浅薄。一个人为了生存而付出的挣扎，在我眼中却只是个冷冰冰

的“违法行为”。我们都是普通人，但我却在都市中养成了俯视的眼神，以为仅仅用“合法不合法”就足以判断一件事情的是与非。但是那些凝结在“违法行为”背后的，为了求得一份温饱安康而奋力的努力，却几乎从我眼前悄然滑过。若不是有人向我多解释了几句，也许我永远不会意识到，在“虚拟金币交易”这个灰色的产业中，还有那么多值得我们仰视和尊重的挣扎。

从此之后，我一直关注着这个在中国处于法律边缘游离地带的产业，了解其中的方方面面。但基于社会对这个行业的种种误解和歧视，以及从业者自身的小心谨慎，我难以了解到这个行业中的人，特别是那些为了一份温饱而挣扎的人，究竟是如何工作和生活的。他们的工作过程如何？他们要面临哪些风险和困难？他们对自己的未来有什么期望？这些我一直无从得知，不能不说是一个非常的大的遗憾。因此我一直努力在弥补。

弥补这个遗憾的机会来自于某个QQ群，这是一个关于虚拟金币交易工作室的专业群，某日新加进来一个人，开始就他受骗的经历发牢骚。受骗对于这个行业来说已经是见怪不怪，所以众人也只能嬉笑怒骂几句了事。不过我意外的发现，这个人话语中透露出的信息，不是一个工作室老板被收货商骗货之后的怨言，而是一个金币生产者，也就是常说的“金币民工”被工作室老板骗了之后的愤怒。也就是说，这个人是一个最底层的从业者。

我联系上了这个人，让我们称他为陈先生吧。感谢他的勇气和细致，“金币民工”的挣扎和坚持，才能一幕一幕在我们眼前慢慢的展现出来。

一、陈先生打工奇遇记

陈先生其实是一个很年轻的人，现在才24岁，但是已经在虚拟金币交易行业中沉浮5年了。对于这个寄生于网络游戏而起的行业来说，这是相当老的资格。不过正如陈先生在采访中所总结的那样：这个行业中，除了死人，没有没被骗过的。所以他这个老资格，至今依旧要战战兢兢于各种或明或暗的骗局，并仍然时常上当。他所抱怨的那一次骗局，不过是他5年工作生涯中，一次普通的经历罢了。当几个月之后再回顾这段离奇的经历，他已经波澜不惊了。下面这篇文字是记者根据与陈先生的交流而整理出来的文字。不得不说，陈先生充满马克·吐温风格的叙事，让这段文字看上去不仅仅是一起遭遇，更像是在观看冯小刚或者严浩的一部电影，我几乎可以想象到一群人蹲在村口破窑张望的样子……

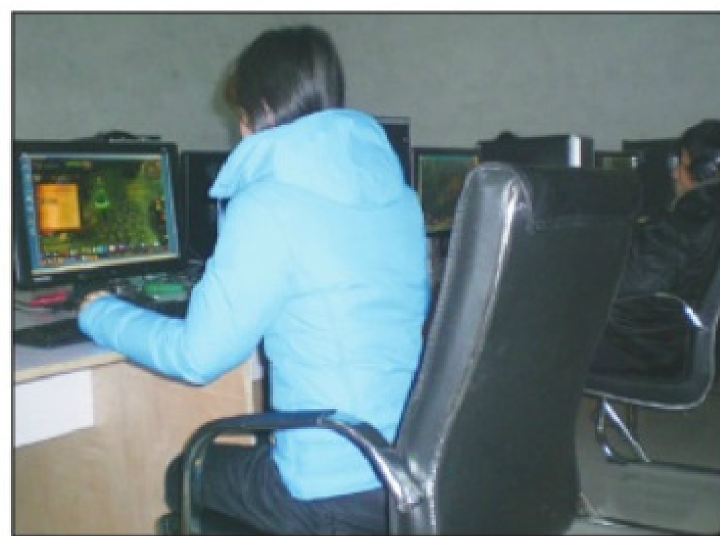

一个”金币民工“正在工作中

就虚拟货币交易这个行业来说，我的确是一个老资格的从业人员。从2004年我大学没毕业开始，就已经涉足了虚拟货币交易行业，对这个行业非常的熟悉和了解。当然，这都是在一次次血泪教训中成长起来的。

2005年，我进入陕西西安的先锋网络工作室工作，这是首次进入有组织成建制的工作室工作。这里教会了我许多东西，但是也给了我很多教训。我不知道是该对它说感谢还是说F××K，毕竟这是我的第一份工作。当时主要从事美服魔兽世界的打币业务，负责打币和出货，与IGE等知名交易站都有过相当良好的合作。当然现在IGE已经倒台跑路了，这个当时规模最大的美国虚拟货币交易网站，可是坑死了一批中国人。

2006年我进入了当时的一线收货商富摩国际，并且开始从事与国外客户交流、承接处理订单、执行虚拟货币储备、翻译等工作。这个时候我才真实的感受到，学好外语是多么重要，并且疯狂补习。“知识就是生产力”这话说得太对了，可我们只有事到临头的时候才明白。

2007年我离开富摩国际，到了长沙的麒麟网络进行主管工作，除了从前那些工作之外，还要负责防封号业务等工作。好像升职了，但是说到底还是个打工的，只不过挣的比从前多一点。不过尽管这份工作的收入可以让我在地方的小城市处于中产阶级收入水平，但却没有任何丝毫的保障——我甚至无法申请一张信用卡。我没有正式编制，没有收入证明，没有三险一金，什么证明都没有。尽管每个月我可以揣着一把钱去豪爽的消费，但这丝毫无助于我面对售卡小姐热情眼神的自卑。这年头，农民工都有低保啊！我什么都没有。除了那一摞这个月属于我的现金。


女性“金币民工”，很少见吧？以后会很多见的。东莞的电子厂现在不都是女工多于男工么？

所以，2008年初我告别这个行业，寻找了一份固定的工作，期望在一个稳定的、有编制、有保障，至少可以让我申请一张信用卡的工作中，寻找一个新的开始。

2008年9月份，我辞职了。我可以找出很多原因比如说老板太混蛋，那里缺乏上升空间，CPI增长太快，国际金融危机影响，奥运会刚刚结束等。但大家都和我一样，知道这不过是一些托词和借口而已。这份传统意义上的好工作并不能如我期望的那样给我那些保障，我甚至还是不能申请一张信用卡，因为收入不够要求。所以我不得不又返回这个行业，重新开始在虚拟世界中的打拼和扯皮。

2008年的10月份，我在一个行业论坛上看到了一个名为“盛世国际”的工作室在招人，我按照留下的联系方式在QQ上与盛世国际的招聘负责人接触，他们给予我的回答让我很满意，于是我决定去为盛世国际进行团队管理和打币的工作。现在看来这是一个错误的决定。不过我必须承认，尽管本人平生到目前为止上当N多次，但这一次，是最具有传奇色彩的。

盛世国际在招聘时告诉我，他们的环境中等偏上，食宿条件属于行业内优良。

但是我去了之后，发现事情根本不是这样的。

2008年的10月18日，我启程前往盛世国际开始自己新的金币民工生涯。联系人当时告诉我在江苏南通，北上海。不过当我抵达上海并寻找前往当地的班车时，才意识到自己在地理上犯的错误。实际上，从上海到达他的工作地点，我花了52元买了张长途汽车票，下车后换乘出租又花费30元左右才到达实际的工作地点。这个时候，我身上准备的一点钱已经不够原路返回了，如果我掉头走，可能最终不得不在上海做一个真正的都市民工。

好吧，不留下也要留下来了，这个新工作的地点在南通地区，启东市，黄仓镇，决心村，沈家老宅。这个地址，我想我这辈子都不会忘记它。

诚实地说，决心村沈家老宅的环境对于一个渴望乡村田园生活的人来说，是一个如天堂般的环境。这里远离城市，

连出租车司机都不愿意来。物产丰富，鸡鸭蔬菜都可以依靠村里自产，符合绿色环保标准。山清水秀，村边有巍峨的小山，一条覆满绿色水藻的小河横亘村中，使得村里充满了清新的田园味道。你甚至可以跳下河去，试试水藻的强度。实际上我也不小心这么做了，居然没受伤没呛水，就是湿了一条裤腿。最重要的是——这里绝对可以让人摆脱对喧嚣都市的依赖，手机信号很不好，经常要爬到树上去寻找信号兼锻炼身体兼找找可以偷的鸡。而且这里经常没电。想想当我们不得不面对QQ和MSN还有电子邮箱中各种稀里哗啦的要求，一概以"停电"的理由理直气壮拒绝之，那是多么的痛快啊。后来我才知道，这个停电是有原因的，因为这里毕竟距离上海这种大城市很近，坐车不过是80多块的花费而已。城市大了么，用电就要多一些啦。电不够用怎么办呢？那只好委屈一下农村的兄弟们了。毕竟你们是渴望过田园生活的，有电没电影响不像城里这么大。你要想啊，你没电了不过是看不了电视，关了灯该干啥也不耽误。可是城里的那帮宅男呢？没电了就没法泡吧没法看碟没法聊天没法逛街，只能关了灯该干啥干啥。啊，不对！没电他们啥也干不了，连人都找不到，没有娱乐场所了啊。所以么，这个对上海非常重要的小村就不得不经常停电以支援上海人民的娱乐活动。这个原因让经历过大城市生活的我很理解，非常理解，太理解了。

不过，想必各位也会忽然冒出一个问题来，这个地方显然是修身养性、晴耕雨读的好地方，不过要搞一个依靠互联网来盈利的工作室……好像就差那么一点点了吧？

是啊是啊，的确差那么一点，以我当时4年的工作经验，也硬是没有想通他们选址在此的理由。当然后来我想通了，只是有些晚。


决心村的回眸，一个离别者的最后一眼和唯一留念，充满了决绝和忧伤，这辈子打死他也不想再回到这里了。注意路边那条小河就是可以用来洗澡的"革命河"

其实有电没电，对我来说关系不大。没电大家都没法干活，于是钱都少挣一点，但我们就有时间睡觉了啊。也不错。真正非常让我不适应的，是工作室所在的院子的原生态田园风光。你看这院子里养着一群鸡，墙外两头肥硕的"八戒"在舒服的蹭痒痒，附近全是当地农民大叔的菜地。虽然在后勤上保证了数量和环保，但要命的是买其他的生活用品非常不方便。这个村里几乎没什么像样的商业和娱乐，基本到晚上6点之后街上就没有行人和开门的商家了。哦，对不起，我很惭愧，我这个人在大城市生活惯了，实在不适应乡村田园的悠然生活，我想去购物，虽然口袋里没什么钱，不过想买点吃喝备着的念头总是有，谁知道什么时候来电了就突然要加班呢？

不得不说，盛世国际在招聘时告诉我的一些情况还是符合实际的。我们居住的宿舍内环境相当可以，通风相当好，虽然床位需要2人甚至3人轮换着睡，不过我们的工作通常是轮班制，而且困急了挤一下也没什么。大家都是男人，都累得和狗一样，口袋里也没几个硬币，谁还担心有什么惨事发生么？哦，我是想说，还能有什么比这个更惨么？我们的房间里挂着一张农村老人的遗像，而且我入住当天还从房间里面拖出了一口尚未启用的寿材才有地方放新床，这让人非常的难受，总是感觉凉飕飕。虽然这样夏天省得开空调，不过当时还没到夏天，所以我们提出了严正抗议。老板很为难的告诉我们：我的事业正处在上升期，大家帮帮忙，委屈几天吧，将来一定补偿你们，尽快给你们改善条件。



不得不说，"康帅博"名牌方便面，饿极了的时候还是挺好吃的

第二天，的确有了改善的迹象，老板的老父亲在院子里开了个小卖部，专门卖以方便面为主的食品和以酸酸乳和维生素饮品为主的饮料（注：绝无三鹿产品！），极大满足了我们的购物欲望。30克一包的干脆面卖3元，有点贵。不过这是一个著名的、伟大的城市难得一见的品牌——康帅博方便面，请注意，是康——帅——博！不是那个下等的康师傅，如此拉风的包装，如此传奇的口碑，怎能让我这城里来的笨小子不满意？有人不满意么？你买别的牌子吧，有么？没有吧？还是来这个吧。配一瓶可口的"咏动"（不是那糟糕的"脉动"），或者"香飘瓢"（别看成"香飘飘"那么下作的牌子，赞助个浙江卫视卡拉OK大奖赛很了不起么？）绝对可以满足一个人的饮食消费欲望。



咏动饮料，一定要配上康帅博方便面才能显示出其妙处。另：肠胃不结实的人慎用

不过话说回来，南方天气冷，吃的就难免多一些。而且老板也说了事业处于上升期，人越来越多。几天之后兄弟们的吃饭情况就开始不乐观。每个人大概只能分到两碗饭——当然不是北方的大海碗了，这是在南方——而且很少是热饭。没办法，负责做饭的是老板直爽的老母亲。如果我们抱怨，她会火冒三丈的说：老娘又要喂猪，又要喂你们，每天那么多牢骚干什么？催急了万一哪天我弄错了饭锅你们又要怪我咋办？饭要一口一口吃，慢慢来。你看两头猪每天吃的还没这么多，还没你们的好，有米饭有青菜，从来不发什么牢骚，你们要知足（注：以上是大意，我实在无法完全理解老板他娘的——这不是脏话——地方方言）。听了这话，我们有些不服气，我们的确吃的比猪多一点，但是我们有20多个兄弟，而"八戒"只有兄弟两个。可是我们能和猪就吃饭的数量较劲么？无法沟通么！我们只好在"八戒"兄弟蹭痒痒的哼哼声中灰溜溜的回到屋里。后来老板他娘——这不是脏话——发了善心，每个星期给我们加餐一次，有一顿肉菜。当然这个是要有竞争的，不是每个人都可以吃到，没竞争多没意思啊！于是我们经常可以看到一个人面对着光溜溜狂转的菜盆子目瞪口呆的情景。我一直以为只有在周星驰的电影里才能看到，没想到如今亲眼见到了。当时我就差高呼一声"9527就是你的终身代号……"

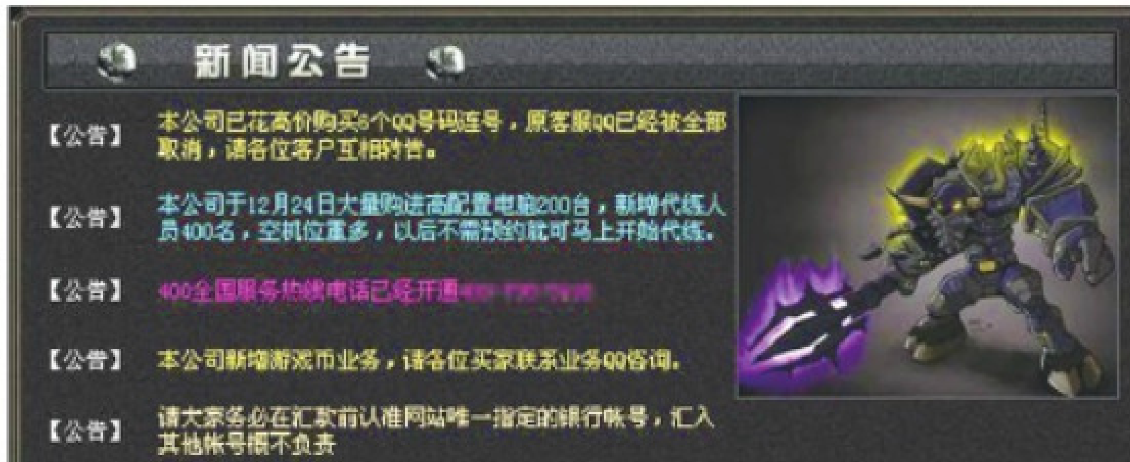
没过几天发生了一件让我感觉很丢脸的事情：我睡觉的时候竟然把我的床压坏了！三个人轮着睡，它就在我睡的时候坏了，这怎么不让我自惭形秽呢？我在这样的饮食条件下还有分量压坏床！同屋的人都以为老板他娘——这不是脏话——是不是给我开了小灶。我无法辩解，只好答应赔偿老板。不过我当时才干了不到两周，也没出货，哪里能有400块赔那张名牌高低床？还是同屋的十几个倒班睡的兄弟们为我解了围，给我凑了400块，我才有了个新的睡觉地方。从此之后我和同屋的兄弟们真正成了生死之交。至今我的QQ验证通过问题都是：一张高低床值多少钱？只要能答出"400块"的，就是我的兄弟。

买金币者如是说



我已经在山口山（即《魔兽世界》，中国玩家对World of Warcraft的戏称）上摸爬滚打了四年多，花在买金币（游戏中的虚拟货币）上的钱已经超过买点卡的钱几十倍。最初是被两个老同学带到《魔兽世界》里的，当时只是抱着尝试的念头，没想到一玩就是这么长时间，回顾一下这些年的经历，我得说：购买金币已经成为了我游戏过程不可分割的一部分，而且购买过的金币也成为了支撑我继续玩下去的动力——我明白这听上去很扭曲，令人难以接受。但是在对我进行谴责之前，请允许我对自己在这几年中的种种经历进行完整的陈述。

我不想为这个游戏做任何多余的赞美，对它的评价仅仅是：这些年来在时间和金钱方面的投入并不让我感到后悔。从第一次告别丹莫罗的雪原，穿山越岭、长途跋涉，抵达风景截然不同的西部荒野，到最近一次在太阳井对燃烧军团的领袖基尔加丹射出致命的一箭；从沉迷《龙枪》系列小说，怀着对坎德人泰索何夫的热爱建立了造型猥琐可爱的侏儒盗贼，到后来陪着朋友毅然告别过去的辉煌、远征其他服务器，沉溺于部落的战鼓声中……这些都是我美好的回忆。而如果当初我没有下定决心购买游戏币的话，这些恐怕只能成为无尽的恶梦。



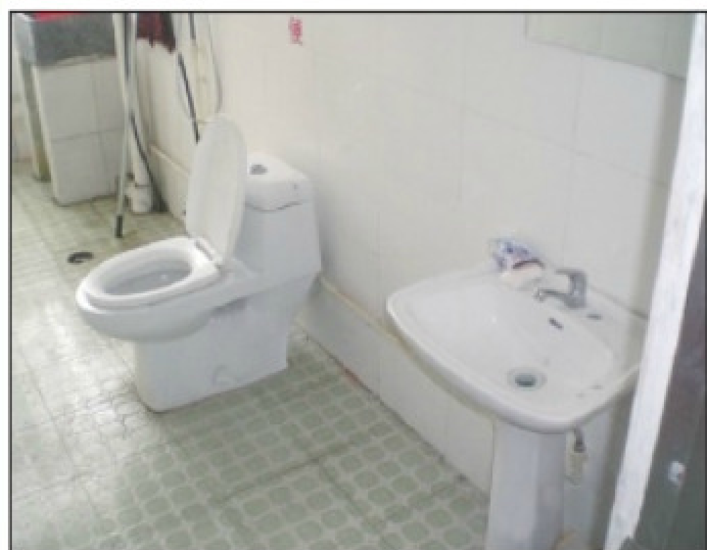
最初同玩的两个老同学和我一样都是上班族，他们的空闲时间比我多一点，因此在线时间也就比我长一点。山口山中的在线时间基本和角色实力成正比，因此大多数时候都是他们帮我做任务。同时，因为只是长“一点”，所以实力差距也不是很大——换句话讲就是相互间也帮不上什么大忙，比如下副本的时候没有谁能让其他人头顶青天，只能靠整个队伍尽力硬拼——问题就出在这里，下副本的队伍通常要凑齐五个人才行，而我们只有三个熟人，另外两个则是不认识的——俗称“野人”。“野人”的素质参差不齐，有的孩子气十足，出了点问题就会抱怨自己之外的所有人，碰到一两个这样的笑笑也就过去了，但是随着下副本的次数增多，我被谴责“太弱”“拖后腿”的时候也越来越多。这样下去总不是个办法，而我又不想找“代练”——就如同自己的孩子不能轻易随便找个人养活。这种情况下我唯一的出路就是通过精良的装备提升自己人物的实力，而拍卖行中质量上乘的装备总是价格不菲，完全不是上班族通过在可怜的在线时间内的微薄收入所能支付的。

通往唯一出路的大门紧锁，唯一的钥匙就是用现实中的收入购买游戏中的虚拟货币，当时网上的“魔兽金币”交易还远没有现在这么发达，我是在试图在游戏中通过向玩家出售点卡换取游戏金币连续两次受骗（我把点卡的充值密码告诉了对方，对方却没有给我金币）之后才得知存在专门可以直接通过银行卡转账购买金币的网站的，印象颇深的是当时有家网站还提供“免费验证真伪”服务：无需交易，只要输入人物所在服务器和名字，就会免费邮过去一枚铜币——虽然数额小到可以忽略，但是“专业程度”立刻就把其他的比下去一大截，而这几年间我就一直在对这家网站进行“投资”——拜购买金币所赐，我的游戏过程也越来越轻松了（我几乎想说“游戏体验的质量越来越高”，但杂志毕竟不是随随便便发言的地方，而我也知道不负责任地让这句话脱口而出会导致什么结果）：我不会担心包裹会被各种只能用来卖到商店换取不足道的一笔小钱的垃圾装满，不需要因这件绿装（游戏中“仅比没有强一点”档次的装备）比那件绿装多几点这个属性少几点那个属性而犹豫不决——最重要的是，我不用在上了五天班之后的周末继续在游戏里“上班”——跟着某个公会的进度，和几十个人一起按时上线签到，卖力地干活（治疗或输出伤害），然后获得一些可以在金团里购买，价格换算成现金还抵不上一顿饭钱的装备作为“奖金”。

说实在的，我对“我所购买的虚拟货币从何而来”这个问题并不关心——相信很多金币网站的常客都和我一样毫不关心。对我而言，那些网站不过是自动售货机罢了——而货是由工厂的运输管道直接输送进机器里，还是由苦力艰难地迈出一步步走十几里路搬运到机器里，和我没有一点关系。第一次听说“打钱工作室”，并得知在里面工作的年轻人的工作条件和状态的时候，我只觉得难以置信——这简直是小砖窑和小煤窑的高科技版本：繁重的工作、微薄的收入、下等的伙食和劣质的睡眠——几乎是被施加了令人绝望的诅咒，我实在想不出有什么人能在这种环境下“工作”下去——最要紧的是，在这种工作中，什么才算得上是“休息”和“休闲”呢？像我这样的上班族可以在工作日每天两三小时、周末每天五六小时的游戏时间里获得“休闲”的满足感，而从事“在网络游戏里打钱”工作的人会如何？我难以想象，也不愿多想——我承认，从某种程度来说，正是我这样的购买者纵容了这个畸形的产业，但是，尽管认识到了这点，我还是会继续购买金币的——为了给自己开脱责任，我要说服自己：这个产业的存在和持续与否和我个人的消费行为已经毫无关系了。而且，这些有关打钱工作室的负面报道——对其中丑陋的运作机制和从业者的种种不幸遭遇的揭露和展示，我宁可不去接触。



举个相当粗暴，却与此很相称的例子来说：在吃肉的时候，我不会去想动物提供肉类的过程有多痛苦——就打钱工作室的存在和我购买金币的行为这方面来说：我不会强迫自己意识到创造这些虚拟财富的过程当成是人为的，而且不会考虑创造虚拟财富的过程有多么单调难熬。在继续购买金币的时候，我宁可当他们——那些“Farmer”“金币民工”——那些活生生的人，是不存在的。如果不这样的话，我的游戏过程将会和他们一样并不痛快。


逃离噩梦的陈先生一朝权在手，便把待遇提。有抽水马桶啦！终于不用再享受坑级待遇了，这是陈先生切齿痛恨的回忆


陈先生如今负责的工作室内景一瞥，不过依旧是吃饭时候才有些许的空闲


四人间的宿舍，虽然也是高低床，但是看上去还挺结实，不会再有“400元惨案”了

我去之前负责人告诉我说，宿舍有空调、有电视、有洗澡间，这个情况属实。不过我在那里的一个月中夏天已经过去了，空调自然用不着，而且面对着房间里那张慈祥的老人遗像，一般人也用不着什么空调。至于工作室，有那么多电脑机箱24小时开着，显卡风扇呼呼往外吹风，屋里的温度至少可以保持在0度以上，当然因为偶尔停电我杯子里的水也曾结冰，不过那是不可抗力了。电视有，在楼梯下面放着，人多拥挤，需要站在大门那里看，需要指出的是南方的房子一向前后通透，后门边正好就是我们的厕所。我提到过我们房间的通风条件相当好，厕所显然也不例外，所以站那里看电视的氛围有些让人不适应，经常有人受不了就走了。不过坚持过一会也就好了。古人说久伴芝兰，不闻其臭么。再说你有过蹲坑还看电视的经历么？那可是五星级酒店才有的设备，这里至少可以让你补上这一课。洗澡间的通风条件也相当好，唯一的缺憾是热水总不够，而且凉水也经常无法保证供应，等不及的可以去村里的小河就着绿藻解决一下。大家都是男人，年轻火力壮，洗个冷水澡有益身体健康，这没什么。

这么好的条件，我却越来越不能适应这种质朴的乡村生活了。要命的是有这种感觉的人不止我一个，很多兄弟都有这样的想法。大家竟然莫名有了不要工资逃走的念头。我至今记得，那是在一个宁静的夜晚，我们饿得厉害。嗯，就是那个停电并且没法做饭的夜晚，因为如今农村科技进步都用电炉子电饭煲做饭做菜。老板他爸体贴的为我们每人免费供应了两包康帅博名牌方便面，我们垫了肚子之后坐在一起聊天。突然，大家都意识到了一个问题。很默契，真的，我说不出来那种感觉，但是是十几个人同时意识到的。那就是——我们从没有对食物如此渴望过。对！是食物！我从没感受过一个人对食物的渴望如此强烈。是食物，而不是特定的什么巧克力或者鸡腿什么的。就是食物，任何食物都可以。而后有个兄弟很默契地说：咱们出去走走吧。我们大概有十多个人，一起出去走了很长时间，当时大家都有不再回来的冲动，但是所有人身上的钱加起来，也不够从那里坐车到启东市的车费。所以我们不得不灰溜溜地回来了。因为没有车费的烦恼，也是因为饿，我们顺便把某户农家院子里的橘子树洗劫了。很酸涩的橘子，但是很有味道，大家一致认为这是吃过最好吃的水果了。不过快乐的日子总是短暂的，第二天更多的烦恼就来了，那家农户的人上门大骂：你们这帮城里来的没教养的小青年，连没熟的橘子都偷……我们一个个躲在屋里不敢出来，为自己的没出息而感到羞耻。还是老板去给人家道歉了事，然后回头继续大骂了我们一顿。

在这种情况下，大多数人的想法都是熬到拿工资凑够路费就走人。但是实际上全额拿到自己的工资很难，除了像我压坏床需要赔偿这样的意外经常发生之外，其他如出货不及时，和主管说话不礼貌什么的原因都会导致扣钱。总有人会不服气了，于是也许会有一些肢体冲突发生。这个时候我们就明白为什么总是发给我们康帅博名牌方便面做加餐的原因了，因为这东西有营养但不够吃，没力气，不服气的人总会被打得鼻青脸肿。有人气急了想报警——这很方便，警车天天就停在门口——却又忍了。老板天天和警车里的人一起打牌，使得我们不清楚老板到底有什么警察亲戚，于是只好吃哑巴亏了。我相信那车里的人一定不是警察。

盛世国际那段时间是在用租借号的模式经营，就是向国外的人租借临时不用的账号打钱，这样可以在一旦被封号之后由账号拥有者自行申诉解封。我的号曾经突然掉线，主管告诉我说，老外人品不好，把密码修改了。不过因为我懂英语，与外国人交流没有困难，所以我直接与老外联系，老外告诉我他没有改密码，并且表示对我的同情，最后去修改了密码，告诉了我。我再上号，发现东西和钱都已经转到了平时存钱用的号上，在我们与工作室主管通常的交易地点站着。后来听许多人都说，经常会出现这样的情况，很多人一个月下来，几乎要被吞掉一半的产量。

如果说前面的那些田园风光我都能忍受的话，那么这个我是再也忍不下去了。挣不了钱，那就没有任何理由留下了。于是我清仓，把所有的虚拟币集中到一起交易给了工作室主管，凑够了路费和生活费，拍屁股走了。我离开的那天，工作室超过一半的人做了同样的决定。不过老板很豁达，给我们按最低价结算之后，笑着送我们上了路。我们走的同时，看到他又笑着迎来了一批新人，补上了我们的缺口。

说到底，虚拟货币交易行业，实质上是个劳动力密集型产业。而我们中国，从来不缺人。

时至今日，当我回忆起在那里工作的一个多月的时光——从10月20号抵达，到12月15号离开——都会感慨万千。我的确是被忽悠了，不过这次遭遇实在是过于传奇、过于戏剧，以至于我告诉旁人的时候他们会说“你在吹牛吧？这年头还有这种地方？”的确，这种地方的确存在，而且专门针对我们这些依靠最基本的一些技能谋求一线生路的普通人。我不得不说，我们中国的忽悠之道，实在是没有尽头的。尽管我算是吃了个大亏，但这也是我毕生难忘的一个奇遇和财富。很多年以后，我可以对着我孙子说：孙子啊，其实，衣食饱暖才是真正的人生幸福，希望你将来有机会明白这个道理……

谨以此告诫同样在这个行业中谋生的兄弟们，虽然我们诚实的凭自己的双手劳动挣钱，但是一样要对那些不怀好意的人多加提防。在这个边缘产业里，我们能依靠的，只有我们自己。

二、民工的苦与乐

不得不承认，陈先生的这段奇遇着实可以让人笑出眼泪。不过这的确是这个行业中普通从业者的真实工作状况。固然有人会以正规企业的形式来经营虚拟金币交易这个尚处在法律边缘地带的事业，但更多的经营者采用的是类似这种奴工式的剥削式经营。为什么会出现这样的局面，答案很简单：因为没有人管。如果作恶没有代价，并且可以获得巨大

```
WHOIS results for: 174.139.31.130
% Joint Whois
%  This server accepts single ASN, IPv4 or IPv6 queries

% ARIN resource: whois.arin.net

OrgName:     VPLS Inc. d/b/a Krypt Technologies
OrgID:       VPLSI
Address:     1744 W. Katella Avenue.
Address:     Suite 200
City:        Orange
StateProv:   CA
PostalCode:  92867
Country:     US
```

根据VPN地址搜索定位相对应的真实地址

U.S. Phone & Address

First Name/Initial: | Last Name: (required) GREEN
City/Town: orange | State: CA
Search

根据地址寻找合适的人名和个人信息

First Name	Last Name (req'd)	City/T
	GREEN	Ora

Name	Address
A Green	ORANGE, CA
A Green	ORANGE, CA
Albert Green	W PALM AVE ORANGE, CA 92868
Andrew Green	E LN VETA AVE ORANGE, CA 92866
Andrew Green	N GRAND ST ORANGE, CA 92867

搜索结果，有很多名叫Green的美国人，信息都可以用

Albert E Green
815 W Palm Ave
Orange, CA 92868
(714) 288-9865
Add to Address Book | Map | Driving Directions

这个名叫Albert E Green的美国人的家庭住址信息、电话号码、邮政编码都可以被用来注册

的收益，那么人人都会习惯于作恶，并且乐在其中。即使保卫市场经济秩序最后一道防线的“信誉”，在这里也失效了。因为面对庞大的求职群体和信息交流不对称局面，有否信誉并不重要。不是所有人都知道某个企业到底有否良好的经营习惯和信誉，因此总有人来上当，然后在一个月之后愤愤离去。而新的求职者又会汹涌而至。中国不缺乏这种劳动力，也不缺乏这种骗一票就走的发财模式。这两种因素混合在一起，就形成了这样一种畸形的局面。在有个宏观通达并有足够权力的管理平台出现之前，这种局面注定不会得到改善，一定还有更多的人掉进类似的陷阱。

目前陈先生又在另一个省找到了工作，但幸运的是，这次他遇到了一个相当有魄力和人情味的老板，提升他做工作室主管，给予了他足够的权力来保障基层员工应有的福利待遇。诸如空调、热水器、液晶显示器、新被褥、热饭菜之类的许诺都不再是一句空话。在拥有一定的权力之后，陈先生发誓不再让他身边的兄弟再遭遇当年他所经历的奇遇。

根据记者的了解，不同的工作室有不同的经营机制。但基本结构都差不多，主要分三个层面：老板、主管、员工。其中老板负责投资、收钱、发钱、审核财务报表、打点社会关系的工作。主管负责招聘人员、管理人员的工作生活和日常杂事、监督工作进程、联络虚拟交易、记录统计交易量、简单翻译交流、处理封号事务等工作。而员工的任务最简单也是最枯燥的，就是在游戏里打币，保证每天完成一定任务量就可以拿到提成，超额有奖金。

对于一个普通员工来说，他一天的工作内容很简单，大致内容如下：早上8点，接上一个班上号，然后检查邮箱，查看自己的邮箱是否有收到卖出去的货物。整理未拍卖出去的货物，继续挂在拍卖行。去刷怪地点，开始打怪。中午12点吃饭。饭后检查拍卖行里的东西是否卖掉，然后继续打怪挣钱。下午6点，吃饭，然后继续打怪。7点，整理物品，总计自己一天打到的金币数量，报自己的当日产量，然后交班。

但就是在这么简单的工作中，金币民工们依旧需要面对各种各样的艰难险阻。首先是来自于外服的GM调查。一旦一个账号在一个固定地区长时间停留打怪，很少与人组队做任务，那么很快就会有GM前来问话。一般都是一些关于个人行为的解释要求之类的，其间夹杂着对各地区情况的一些调查。例如“你是在洛杉矶？哦，太好了，我喜欢湖人队，你不是快艇队的球迷吧？你觉得他们谁能打进季后赛？”。如果这个民工不幸是个对NBA一窍不通的人，那么很可能就露出马脚被封号。问NBA还算是容



CDK扫描图备用，用来尝试取回账号



当然如果能有这个东西的扫描图，那就是更有力的证据啊

WORLD WARCRAFT

Account Retrieval Form

Account Retrieval Instructions

These instructions can only be carried out by or under the direct and constant supervision of the registered Account user. Please note that per the World of Warcraft Terms of Use, Section 1, paragraph A, "You may not share the Account with anyone, except that if you are a parent or guardian, you may permit one (1) minor child to use the Account when not in use by you." Additionally, Section 1, paragraph E states that "Blizzard Entertainment does not recognize the transfer of Accounts, and any...transfer...will result in the permanent deletion of the Account... You may not offer any Account for sale or trade, and any such offer is a violation of this Agreement and may result in suspension or termination of the Account."

1. Print out pages 2 and 3 of this document. These instructions may also be printed. Please complete all fields when directed to do so by these instructions; omitted entries may delay Account retrieval. Use blue or black ink only, typing or writing in clean block lettering; illegible entries may delay Account retrieval. The entire Account Retrieval submission must be received in a single fax or postal mailing to be processed; for security reasons, we are unable to combine partial submissions.
2. Complete Sections A, B and C, observing the following points while doing so:
   - The e-mail address provided must be one to which the registered Account user has sole and secure access. If the security of the current address is in question, please provide a new one.
   - Section B must be filled out with current information. The Evening Phone field is optional, but recommended if it differs from the daytime number.
   - The registered Account user may only provide a school-issued photo ID or Certificate of Birth/Adoption instead of a government-issued photo ID if they are under the age of majority (18 in the United States.)

暴雪解封待处理信样本，据说有了这个，拿回账号的可能性就有50%了

从 113.11.197.16（世界网络北京双线路服务器）到 98.126.15.138 的路由信息

Hop	IP地址	节点域名	所在地	耗时(ms)
1	-	-	-	超时
2	172.16.100.33		北京市	0ms
3	219.142.13.173		北京市	1ms
4	219.141.135.9	bj141-135-9.bjtelecom.net	北京市	1ms
5	202.97.57.217		电信骨干网	2ms
6	202.97.53.42		电信骨干网	2ms
7	202.97.51.106		电信骨干网	198ms
8	154.54.12.133	te8-4.ccr01.lax04.atlas.cog...	美国	165ms
9	154.54.24.69	te4-3.ccr01.lax01.atlas.cog...	美国	182ms
10	154.54.6.230	te3-2.ccr02.lax05.atlas.cog...	美国	165ms
11	38.104.84.34		美国	182ms
12	67.198.200.125	VLAN3361.BR1.LAX3.VPLS.NET	美国	200ms
13	98.126.15.138	CUSTOMER.VPLS.NET	欧洲	169ms

暴雪真是傻子么？我们自己都可以尝试逆向追踪定位VPN原始地址的结果，最后的那个欧洲地址，是一个卖代理的站，美国人一看同样就明白了

易的，毕竟NBA在中国也有很大影响，更狠的是问诸如美式橄榄球、棒球、冰球联赛，或者当红美剧如《越狱》《英雄》《实习医生格雷》之类的本土文化。这使得工作室都备有一些自编的欧美常用文化内容手册，还必须保持每日更新。即使不知道冰球联赛的底特律飞翼队也可以说“我喜欢棒球，洛杉矶红袜队的粉丝”，或者“我不看《越狱》只看NBA”之类的台词来应付，至于问天气、问油价、问格莱美或者艾美奖这样的偏门问题，托互联网大神的福，也可以迅速查阅来应付GM，当然其间必须夹杂“IDK（I don't know我不知道）、DW（Don't worry别担心）、IH（I am hungry我饿了）”之类的美式网络俚语以拖延时间。总之GM是打币者最大的考验，躲过了他一切就都好说。

另一个不得不越来越需要重视的，是来自于其他国家的同行竞争。前面说过，虚拟金币交易本质上是个劳力密集型产业，人工越低、本国货币对外币汇率越低，那么获得的收益就越高。但是符合这两条要求的，不仅仅只有中国一个。如果说面对来自韩国、印度尼西亚、越南这些国家的同行我们还可以依靠人力优势来拼一下，那么当地球上的另一个人口大国印度介入到这个领域之后，那么中国民工们面对的形势就非常严峻了。要命的是，印度人除了在人力成本上不落下风之外，他们的英语通常也比中国人好很多，足以流利应付GM的审查。更重要的是，欧美人对印度民工都采取了很宽容的态度，只要不太妨碍他人，即使被发现是民工也不怎么管。即使封号了，印度人也可以轻易用自己的身份证再申请一个新的，而中国人则不可能。陈先生告诉记者，他曾经为了在一个地方不受干扰的打怪，和一个印度民工PK半小时。末了中国民工实在磨不下去了，开始商量：大家都不容易，要不我们轮流在这个地区打一段？印度民工趾高气扬的回答：有什么不容易的，我即使被封号也很快可以拿回来，即使拿不回来我也很容易再开一个新账号。我有什么不容易？中国民工哑口无言，灰头土脸落荒而去：耗不起我还躲不起么？

全球化竞争，其实在互联网上体现的最充分，连网络游戏都已经无法独善其身啦！

好吧，我们假设一个底层民工经过GM的审查和同行的竞争，终于完成了当日的生产任务。他下班了，把当天的任务业绩交给了主管。那么另一个高级金币民工的辛酸之旅又开始了。虽然挂了个主观的名头，但这些主管只是比底层民工做得更多罢了。

首先需要面对的，是封IP的烦恼。众所周知，如今韩国、美国、俄国、德国这些资本主义国家对来自中国的金币民工劳力输出非常警惕。动不动就封IP。这怎么办呢？目前最常用的办法是采用VPN通道。陈先生给记者演示了如何利用这个方法绕过游戏公司监控。首先是获得一个VPN的地址，比如说，174.139.31.×××，然后需要先定位这个地址，通过互联网这很容易做到。很快可以确认这个地址在美国加利福尼亚州。接下来要转到people.yahoo.com，这相当于美国个人地址黄页之类的网址，先输入地址所在的城市和州，然后输入一个美国人的常用名如Thomas、Michanel之类的，搜索，然后选择一个中意的名字进入，就可以看到名字、门派号街道、城市、所在州、邮编、电话这些真实的信息。这样，VPN虚拟出的美国地址就有了一个可供核查的美国真实身份。除非电话或者上门核查，否则很难发觉这个信息是被盗用了的。当然接下来我们还要有一个美国本土的邮箱，例如earthlink.net的邮箱，也会提高可信度，如果能有个AIM号（美国聊天工具，其地位类似QQ）那就更好，除了可以增加可信度之外，还可以用来与用户交易，减少在游戏内交易被发现的风险。

绕过IP封锁只是第一步，总有倒霉蛋被抓住封号。于是尝试解封也是主管的一项重要工作内容。一般来说，如果有海外关系可利用，让国外的人帮忙解封，那么可能性就比较大。美国人一般会给你申诉的机会，即使你的资料

“魔兽玩家”对于“打金币”的看法

针对网游中的“打金币”现象，我们特地在《魔兽世界》中采访了若干名玩家，这些玩家都是我们在游戏中的好友（有的甚至是现实中的好朋友）。总体来说，这些人大致属于同一类型的玩家，在巨大的魔兽玩家群中，应该不具备充分的代表性。最初，我们也以为，这些受访者对“打金币”现象的观点和看法，应该不会有太大的区别，但采访结果出乎我们的意料，这些人的观点真是天差地别。应他们的要求，我们不公布他们在游戏中的ID，只以玩家A这样的称呼来称呼他们。

玩家A：“魔兽”这游戏，很多问题不是有金币就能解决的。不过如果我觉得我需要用大量的金币，我会考虑去买。

玩家B：其实咱们工会当初组团帮“小白”过大副本，然后每人分个几百G，不也是“打金币”吗？只不过稍微“白领”一点而已。前天G团出蛋刀，我分了好几千呢。

玩家C：我不需要买金币……我玩游戏图的一个休闲，那么较劲干嘛？

玩家D：只要不和“盗号”挂钩，我承认打金币者是劳有所得。

玩家E：其实很多网游高喊“反对金币交易”之类的，是自己想卖给玩家赚钱，当然，“魔兽”不存在这样的问题。

玩家F：我朋友的老乡认识一“打金币”的，一天要打XX个小时，很辛苦的……

玩家G：我总觉得这些人金币来路不正。

玩家H：我不讨厌他们卖金币，我讨厌他们刷屏……

玩家 I：我不反对去外服卖金币……

说实在的，像魔兽这样计时收费且装备绑定的游戏里，金币的作用已经大大降低了，但买卖金币的现象依旧很严重，其他道具收费类游戏的状况就更是可想而知了。

不对，但是你只要能提供你的帐号、角色以及你所使用的第一张CD-Key，事情不是没转机的。所以陈先生保存了他所有账号的CDK的扫描图。大不了说：我昨天还在中国旅行，上来玩了一会，因为延迟太高只打了一会怪。以最常用的《魔兽世界》申诉为例，多次申诉后，暴雪会给申诉者一份PDF文档，只要有足够的证据和海外的关系，拿到这个PDF，就已经回来一半的帐号了。另一半则要看运气，有否被抓到出货之类的确实证据。当然即使被抓到了确实证据，也还是有可能要回来的。那就是借口被盗，只是过程要复杂一些，需要海外关系多配合一些。

不过最后陈先生告诉我，其实在技术上暴雪很容易就能反追踪出VPN的原始地址的，但暴雪并没有这样大规模追踪，除了成本问题之外，更重要的是，美国人不想赶尽杀绝，他们也明白适当的金币交易会促进用户的活跃程度，同时促进虚拟社会经济的流转。只要民工们的行为维持在一个限度之内，游戏公司就不会太无情。

不得不说，事实上虚拟交易也并不完全是一个劳力密集型产业，它还是有很高技术含量的。而陈先生在这些年的锻炼中，也从一个初经世事的年轻人成长为一个合格的“民工头”。只是，尽管身处地方小城市的他现在的收入已经接近大城市普通白领收入，平日也拥有老板充分的信任和下属的爱戴，但他还不是很开心。当记者询问他原因的时候，他回答：“我很羡慕你，因为你的工作可以在阳光下行走。我却不同，我可能有一口袋现金，却不能换来一张信用卡。我们楼下看自行车的小妹月薪800块，都有自己的信用卡。没有信用卡，你知道这意味着什么么？这意味着银行认为你这个人没有足够的保障来维护信用，没有未来。我没有保险、没有养老金、没有公积金。我病了没医保卡，我累了没休息日，我这一口袋现金，都只能保证我的当下，不能保证我的明天。别人问起你的职业，你可以回答：记者。问起我的职业，我只能笑笑：做电脑的。再追问，就不知道怎么回答了。我希望自己一辈子走，不停下来，看自己想看的风景。实际上却还不得不做这样的工作，在中国按照美国的作息生活。你觉得，这值得开心么？”

从这个角度来说，陈先生有权利不开心，也应该不开心。尽管懂外语，懂电脑，收入不低，但是这个在楼内昼伏夜出的年轻人，和在街头工地上奔波的人一样，都是一个真正的民工。最悲哀的是，他的这个民工身份，并未被社会大众所承认。

尾声

2009年，中国面临前所未有的就业艰难。各种各样的不幸故事流传在媒体报端。

我们是真正进入了劳力过剩的时代了么？不，其实很多人只是不知道应该做什么，于是盲目奔波而已。

他们中间有些人，注定会进入这个隐形的民工队伍行列。这个事实，陈先生已经用他手下的学历，向记者证明了。

可是，面对这些没有明天保障的“金币民工”们，我们能为他们做些什么呢？人总要吃饭，总要生活，这条民工之路，虽然不算合法，却也不完全违法。他们的饭碗，能保障自己的明天么？

我希望，我的这篇文字，能为这些已经捧起这个民工饭碗，以及那些即将捧起这个民工饭碗的人，提供一份热量。

玩家对“金币民工”的看法

在问完玩家对“打金币”现象的看法后，我们接下来问的是这些玩家对于打金币的人或者工作室的看法，同他们对“打金币”现象点评式的简单发言相比，这些人对于“金币民工”的看法更是爱恨交织五味俱全，不过总体来说意见统一了一些，现将典型说法罗列如下。

玩家A：我老家是东北的，几年前经济形势不景气，那时我东北的表弟来电话问我，说想攒一拨人在网游里替人打钱。我问是什么网游，他说都是韩国游戏，他们上韩服玩。我不想让表弟干这一行，就夸大其中的风险，说韩国玩家对中国玩家不友好，韩国运营商封中国IP，最重要的是语言不通，很容易被识破被孤立。表弟沉默了一会，说了一句话让我现在还记忆犹新，他说——至少语言不是问题，我们这里有很多朝鲜族。

表弟后来不知道什么原因没干这一行，但有时我想，对于一些低收入地区、低收入人群来说，泡网吧玩网游算是勉强能承受的“高档消费”，做“金币民工”算是至少看起来还不错的赚钱方式。有时候我玩网游看见卖金币的，想到自己的某个穷亲戚可能在干这一行，心里感觉怪怪的。

玩家D：我不太了解这些“打金币”的和金币工作室，不过跟其他行当也差不多吧，有当老板的有打工的，当老板的赚大钱就不说了，底下正经干活的估计也蛮辛苦。

玩家F：不是说前一段有打金币代练的被逮了吗？我觉得“打金币”这个行当应该规范，允许做，就订出条条框框，什么能做该怎么做都说清楚。不允许做，也该有明确的法律条文为基础，不能只是游戏公司的公司行为。

玩家G：我讨厌这些打金币的，可能和我账号多次被盗有关，我总觉得这里面有猫腻。“打金币”的这些人都是年轻人，他们有能力也有必要找一份比“打金币”更正规更有前途的工作，不应贪图短期的一点经济收益就浪费自己的青春。

注：本文刊登了许多玩家对“买金币”“打金币”“金币民工”的看法，只代表玩家本人的观点，与本刊的立场无关。

我的会长我的会

我们可以叫它公会、行会、帮派、血盟、家族或者其他什么，总之就是网络游戏里由玩家组成的团体，为了方便行文，下文都由“公会”指代。人是群居动物，网游的社会性让网游公会的出现顺理成章，它们有的历史悠久，有的崭新锐利，有的管理如企业，有的松散无纪律，有的专攻Hardcore，有的横扫休闲类，从最早的“打架有人帮”到现在的“网络归属感”，网游公会伴随中国网游已经走过了10多个年头。现在，就让我们感受一下属于网游玩家的虚拟家园——我的会长我的会。

■北京 Psychoo

在最初的网络游戏中是没有公会这一概念的，只有游戏中设定的固定帮派，比如《金庸群侠传Online》中，当你加入一个门派时，就相当于加入了一个“公会”。将公会发扬光大的是《万王之王》和《传奇》前后两个游戏。由于“万王”中的城邦设定和《传奇》中的沙巴克，不管是为了所谓荣耀还是各种福利，相熟的玩家自动走到一起，起初多是同个网吧的玩友或者同城的朋友，组成公会后，便在游戏中招兵买马共举大事。我们今天不讨论当年的种种恩怨和弊端，仅从网游公会发展角度来看，这两款游戏确实起到了开启篇章的作用。

公会概念这时虽然深入人心，但还没有具备今天这种规模性和固定性。大部分玩家的做法是选择一个当前游戏里的公会加入，如果更换游戏，公会也就随之更换。改变这一形态的是两款欧美网游《魔剑》和EQ。相比之前的游戏，这两款游戏格外强调玩家合作，《魔剑》的收割，EQ的Raid，只要经历过的玩家就永远不会忘记和几十甚至上百战友一起游戏的场景。由于游戏难度相对较大，对公会的要求不再是“人多就厉害”，公会架构和人员组成也就变得逐渐清晰，物资、战略、外交等职能都有专人各司。紧密的合作也加强了玩家之间的黏合力，从简单的互助关系逐渐变为朋友关系，再加上互联网在当时开始普及，BBS为玩家提供了线下交流场所，最终结果就是网游公会成功脱离网络游戏而独立存在，且向着大型化、专业化方向再次迈进。这种蝴蝶效应迅速扩展开来，成为大部分游戏公会的发展模板。

之后，网络游戏市场进入井喷期，玩家数量不断攀升，网游公会也随之爆发式增长，运营商对其重视程度日益加重，尽管公会对于厂商来说是把双刃剑，但与公会进行合作已经成为运营商推广产品的必备手法之一。时至今日，网游公会进入平稳发展期，且日渐多元化，除传统公会外，休闲公会、媒体公会、女子公会等等特点鲜明的游戏团队进入大家视野，虽然公会之间时常出现摩擦，但还算无伤大雅，毕竟良性竞争是保证活力的不二法门。

以上是一段简单的网游公会发展史，限于篇幅就不再过多介绍，且回顾历史也不是本文重点，权为读者交代一下前后背景，以便下面的阅读。所谓与时俱进，当然就要谈今天的事，那些老牌劲旅如今状况如何？新锐力量是否依旧新锐？女子公会到底是不是真的都是女孩？各个会长怎样管理？他们又是如何看待公会这种事物？现实中的他们做着怎样的工作？下面就以疯人院（FRY）、火域凤凰、狐狸国度、珈蓝神殿、蓝色诺亚、灭世狂舞（KOK）、盛世唐朝7个公会为代表，为大家一一进行解答。（排名按照首字拼音顺序）

疯人院（FRY）

受访人： TopGun　**职位：** 会长
所在地： 上海　**职业：** 化工采购

当初起这个名字的时候，寓意就是“举世皆疯唯我独醒”。建会的初衷是把一些喜欢游戏、对游戏有爱的人聚集在一起。应该说我们FRY直到现在还是一直保持着这个理念的。FRY拥有一大批为公会着想的老会员在默默奉献着自己的力量，所以公会的核心动力就是无私付出，没有太多利欲作祟。我们最大的特点是拥有一个比较庞大的，由虚拟游戏而产生的延伸至线下的人际圈子（另外一个特点是FRY出产胖子和路盲……）


疯人院会长


疯人院在魔剑中的签名


疯人院击杀伊利丹

公会是在UO时代建立的，到2009年已经是度过了整整10年。目前我们的大致架构其实很简单，一部分是技术方面的，专门管理公会的服务器和BBS；另外一部分是游戏里面的负责人。我们的会员经过10年的发展已经超过3万人，不过老实说，能够保持活力，在游戏第一线的大概有3000～4000人。这些核心会员一般都是经历过公会进驻过的1～2个游戏后，便完全融入到公会之中了。

我想，网络游戏本来就是一个交流平台，很多时候大家玩游戏就是为了缓解学习和生活带来的压力，因此游戏公会之所以能够产生，并且发展到现在这种规模，是人类需要交流这种天性决定的。

FRY创建至今进驻过很多网游，比如最早的UO、“石器”《龙族》到最近的AION、《指环王》等等。在游


疯人院奋战AION

戏选择上，我们自己的测试团队会去做前期测试，然后挑选适合我们公会的游戏。在不同的游戏中，我们有不同的管理人员，采取分会长负责制度。下一步我们将在AION、“战锤”《指环王》以及《体育帝国》中进行驻扎。总的来看，我们对游戏比较挑剔。

至于公会的管理，其实说难也不难，但就是繁琐。刚开始的时候，我一直是执着地追求对与错的。慢慢的，我发现“和稀泥”或许才是更好的方式。公会里面经常会因为互相看不顺眼而发生纠纷，根据我的经验，这样的情况其实冷处理是最好的，等他们都冷静下来就OK了。

有时候确实会觉得疲劳，是那种心的疲惫。不过我想，只要我对游戏、对这个团体还有爱，就会一直坚持下去。

FRY没有很特别的招收机制。虽然新会员对公会的持续发展肯定有好处，但是我认为相比人数多少，更重要的是要看会员能否融入到我们这个集体当中去。所以我们采取的方式是比较松散的进出机制，合则来，不合则去，绝不强求。

另外，我对会员加入公会的目的没有去刻意了解过，但是我对能够融入到公会气氛的会员很了解，因为我们不仅仅是存在于游戏中的圈子，我们更是一个现实中朋友的圈子。在管理上我一直是以朋友身份去交流的。我们经常会举办TS和IS的歌会来调动会员积极性，会发动大家一起合唱一些歌曲来把我们公会的理念表达出来，从之前的《北京欢迎您》到我们最近录制的《相亲相爱的一家人》，就是想巩固我们公会所追求的那种团结。

FRY经常聚会，有不少好玩的事情。记得有一年ChinaJoy，在光通展台做完活动后我们所有会员去聚餐了，结果有两个会员说他们要参加学校的毕业分手饭不能去，要晚上活动的时候再过来。结果光通的朋友后来电话告诉我说，那两位会员其实是去他们展台泡Showgirl了……

与游戏厂商的合作我们做过很多，最早是和九城WoW的合作，不过后来出现了一些问题。与盛大的合作一直很好，另外和巨人、光通也有合作。我们会给厂商提供第一手的测试资料以及输送些游戏人才，另外还会做一些新手辅导工作。总体来说，与大公司合作会比与小公司合作好一些。现在厂商对公会的重视程度越来越高，但是很多厂商还是停留在你能为一个游戏带来多少玩家这个阶段。我想，这种合作，最主要的作用应该是为厂商带去核心用户的感受体验，这些才是运营游戏的长久之计吧。

玩游戏至今，对我影响最大的一件事是有一次在游戏里面失败后，一位朋友在某个BBS送了我首曲子——《出塞曲》。

火域凤凰

受访人：沙砾　**职位：**会长
所在地：上海　**职业：**上班族

我们把自己喻为凤凰，她美丽不失坚强，高贵不失柔情，在各种困难中成长，以踏实的脚步努力打造属于自己的天堂。起公会名字的时候，当然希望拥有点神秘和传奇色彩啦，所以“火域凤凰”便出炉了。“做最优秀的女子团队是我们的理想，做所有女性在网络中的温馨家园”，这就是我们建会的初衷，现在是，将来也会坚持。我们的特点呢，就是会员都是女孩子：）

2003年8月火域凤凰正式建会，6年多的发展和沉淀，让我们拥有了独特的公会文化。“要做到出污泥而不染”，是我常和MM们说的话。目前公会架构由会长、管理层、普通会员组成。我们从建会起就制定了严格的招收新人制度，不是今天注册个论坛ID便能入会的那种，需要通过好几次考试（文字、语音、视频等），最终经过双向选择（MM经过一段时间对公会的了解后会选择去留，公会方面也会观察其是否适合入会）来招收会员。我们公会不走盲目扩大会员数量的路线，招收来的会员流失率很低，所以整个公会一直保持着良好的运转状态。核心会员MM全都来自于普通会员MM，要发掘人才，尽其所长嘛。



凤凰飞花



凤凰风潇儿


凤凰魅魅

绝大多数MM们入会的目的应该是希望通过凤凰这个公会平台能交到好友吧，当她们入会一段时间后（每个人的情况不同，这个时间有长短），就会慢慢爱上这个家和家里的姐妹们，还有好多走出网络成为了现实中的好姐妹呢。

由于前任会长的离职，我在大家的投票选举下接了班，接手掌管整个公会的发展。做管理员确实很疲劳，会长也是人，不是机器……况且机器都要适当维护和保养呢。出于一份责任感吧，我一直坚持了下来。每当累极了的时候，就看看在这个大家庭中得到欢乐的姐妹们，疲惫感便消失啦！有MM说，这家中有我在，就有一份安全感，温馨软软



凤凰纸心

的感觉，很喜欢。你说，我怎么能让这些可爱MM失望呢！

目前公会进驻过《天堂2》《墨香》《魔兽世界》《奇迹世界》《完美世界》《神泣》《激战》《卓越之剑》《蜀山》《苍天》《口袋西游》《天下2》《永恒之塔》等大大小小很多游戏。大家喜欢的我们就去，就这么简单。每款游戏中，都有相应负责人进行打理，更多的时候我在游戏里是个小兵哦，很多人甚至不知道我是总会会长（偷笑一个）。给我留下深刻印象的是WoW，巅峰时期，我们在1、2、4、7、8大区拥有共计6个分会，借今天的采访，特别向奋斗在WoW里的火域凤凰们真心说声感谢！

最近我们公会在全力进驻《永恒之塔》，希望这款盛装华丽的韩国游戏可以让我们继WoW之后再创一个辉煌。

我对现在网游公会这个圈子的形式喜忧参半，一来建会门槛超低，谁人都能搭建一个网站，带两三个人即自称公会了；二来管理人员的素质良莠不齐，如何带领一个团队，走什么方向的路，管理人员是很重要的。不过我想，既然面对这么一个大环境，我努力做好自己就可以啦！

火域凤凰很早就和游戏厂商有过接触合作，最早有深度合作的就是运营《墨香》的腾武公司（我们有幸在此游戏内作为与官方合作的代言公会）。游戏厂商能重视到公会这一块是令人很振奋的事情，也是一种成就得以体现的地方吧。一般都是游戏公司找上我们，合作方式一般是挂Logo广告、进驻游戏、代言、重点推荐等等。圈内流行一种说法：游戏厂商接触公会就是一种相互利用的关系。我觉得其实不能一概而论，虽然的确有游戏厂商邀请公会进驻游戏后马上一脚踹开的现象存在，但我们也可以看到，还是有不少厂商是真心想和公会进行合作的。

玩游戏至今，对我影响最深的事就是在网络世界中成了一名公会会长啦！虽然多了一份辛苦，却让我学到了不少管理经验。我认为在现实中和网络上，很多东西其实都是相通的。

狐狸国度

受访人：黑狐狸　**职位：**会长
所在地：杭州　**职业：**游戏行业

狐狸嘛，特性就是聪明狡黠，魅力无限，修行千年为情为义，等等。当时觉得狐狸这个词并不是只有贬义，所以就独树一帜叫狐狸咯。

狐狸国度成立于2006年5月1日，由几个喜欢网游的MM组成，建会的初衷是希望有更多的姐妹可以在一个更为融洽的游戏氛围里一起玩游戏，讨论游戏，也为了证明在网游世界里，MM也有半边天。现在除去这个初衷外，更多的是要维护这个家的平和。目前狐狸国度分为狐狸MM公会与守狐军团，狐狸MM公会是纯MM的网游公会，守狐军团则是GG自发组成的守护MM的团队。

我想我们的核心力量在于公会内部网状的人际关系，大家彼此都是朋友，而且是非常要好的朋友，在一起谈天说地聊人生，快乐逍遥，嗯嗯。至于凝聚力，就是大家一起体验和享受为了把我们的狐狸窝做得更好而努力的过程。


狐狸会长黑狐狸


狐狸MM们

我们的核心会员每天都有在增加，而且对于狐狸来说，所谓的核心成员和管理其实都是为了所有的普通会员和我们的狐狸窝服务的，成为核心会员或管理员不是得到特权，而是为了公会和会员们承担更多责任……



狐狸会员COS天下贰

作为会长嘛，当然要高瞻远瞩一点点（自己臭屁下），我主要负责与厂商和媒体的联系，以及公会大方向的制定，以及各部门的主要负责人的筛选等工作。

在招收会员方面，我们会严格把关，入会要经过我们人事部MM的考核，还需要经过“百年修行”的过程哟，其实是很个有意思的体验呢！

我想，愿意来到狐狸国度的MM，主要是因为这里是一个展现自己的舞台，一个寻找朋友的乐土，一个放松和愉悦的小窝。我们喜欢在游戏中快乐地游戏，在IS里愉快地唱歌，在论坛里诚实地分享自己的心情。嗯嗯，总之，就是快乐与分享。

我们选择进驻的游戏，主要还是看会员的喜欢程度，以及画面和游戏性等。目前主力游戏有《神鬼传奇》《永恒之塔》和《剑侠情缘叁》。

目前公会和厂商的接触很多，一线、二线都基本有过合作，早期都是自己去联系厂商，现在则是厂商联系我们。合作种类也比较多，但是有一种我们狐狸国度是不做的，就是被我称为“卖会员”的行为：去多少人，到多少级给多少钱，按人头算钱。另外，那种要进驻游戏的合作，我们也都要先看看



狐狸会员COS永恒之塔

游戏到底怎么样再决定，而不会去盲目进驻，我觉得有的厂商还是不太了解公会……

建立公会可以说改变了我的一生，让我从一个什么也不懂的网络菜鸟变为现在可以在一些方面发表一点自己意见的半老鸟，这就是给我印象最深的事情。另外，狐狸三周年要到了呢，很大滴聚会正在筹备中哟！

珈蓝神殿

受访人： 邪影 **职位：** 外事部部长
所在地： 内蒙古 **职业：** 财务相关

“珈蓝神殿”这个名字来自《唯美主义魔法师》一书，书里描写的珈蓝神殿美眉众多，以仁为本、以武为强，充满了唯美艺术的独特风韵，这也是我们现在力求打造的珈蓝文化。如果用一种音乐来描述珈蓝的这种节奏的话，我想应该是爵士乐，优雅与嬉闹并存，冷嘲热讽中稍显玩世不恭，虽说从游戏扯到人文关怀有些夸张，但是几年来的公会经历告诉我，每当一些朋友离开时那份简单的赠言，或是一批骨灰回归时那份“荒淫”，总会让浮躁的心情渐渐安静下来。就是这些点滴之言，当它们合成一种节奏，谱写出一首曲子时，便成为珈蓝的人文理念。

另外，珈蓝应该是伽蓝的谐音，梵语“僧伽蓝摩”译音的略称。意为众园或僧院，即僧众居住的庭园。

珈蓝神殿于2002年12月13日创建，诞生于网络游戏《魔剑》并取得长足发展，游戏停止运营后，珈蓝大部分成员转战《天堂Ⅱ》，在《天堂Ⅱ》内测时期，珈蓝第一个成立3级血盟，第一个打下战斗型根据地，取得了辉煌的成就。在《天堂Ⅱ》开启攻城战后，珈蓝神殿携其友军接连攻克奇岩、古鲁丁、狄恩、海音斯、欧瑞各城，在《天堂Ⅱ》席尔法特服务器的亚丁攻城战中，珈蓝所领导的傲世狂澜更是成功拿下首都亚丁城，成为中国大陆历史上第一位亚丁城主。之后的《魔兽世界》，蓝神殿拥有13个分会，分别进驻13个服务器。《完美世界》分会成为服务器第一个攻占无忧小道的公会，占有10余块3级领地。现在正准备向《永恒之塔》进军。



珈蓝在《天堂Ⅱ》中亚丁阅兵式



珈蓝在《完美世界》中战绩



珈蓝会员全家福

珈蓝的人员架构按照会员级别分为5级——初级、中级、高级、秘银和铂金，核心会员大致有100多位，这些核心会员都是在人事审核组对其做出的贡献进行评定后产生的。目前，珈蓝一共产生过5任会长，中间有过一段采取最高委员会制度。他们分别是：INTREMIA、极度贫血、Christ、网络法师、雪见。

珈蓝的招收机制可分为宣传招收和游戏内招收。我认为，会员对公会的作用可以用一句古语概括：水能载舟亦能覆舟。一个公会就好比一个网络里的王国，是繁荣富强还是萎靡不振，其实不单是看领导者怎样，会员素质如何才更为重要。我们招收新人不求数量，但求质量。

对于公会，我认为它的作用主要体现在能够给越来越多的玩家提供一个平台，一个相互交流的场所，也为所有的网络游戏的未来发展给予更准确的建议，以及可以系统地展现网络游戏的魅力。

网游公会之所以盛行，跟游戏本身对公会日益注重有很大的关系，同时也说明越来越多的玩家在游戏理念上呈现多元化发展。

在和厂商的接触过程中，我个人觉得游戏厂商应该对公会再多一些关注，真正去考虑一下公会提出的建议。

在游戏过程中让我最开心的是和“珈”人一起团队合作的时候，就好像回到“珈”里一样。

蓝色诺亚

受访人： Annerose **职位：** 会长
所在地： 未知 **职业：** 行政相关

蓝色诺亚公会创立于2002年底，具体日期无法考证，因为公会论坛数据曾经在2004年丢失过一次，公会的诞生是随着EQ这款游戏登陆国内而开始的。公会由当时UCUC论坛上喜欢奇幻世界的朋友和喜欢网游的朋友聚合在一起组成。建立公会的目的，就是为了从EQ运营商那里获得内测账号……公会名是创始人从17173发帖征集来的，公会宗旨是用Google从某星际论坛抄来的（报名要公会宗旨），然后就是风风雨雨地走过了7年时间，一直走到现在。

我们的凝聚力就是公会文化，它起源于创会之初那个从星际论坛抄来的公会宗旨（我们不可能一辈子玩游戏，但可以一辈子做朋友）。但随着时间推移，公会成员们在这个宗旨的潜移默化下，便把它真正的实质化了。公会成员多数以上班族为主，学生也很多，公会的活动只在晚上进行，所以工作节奏稳定的上班族很多。

我们最大的特点就是会员们的自律，从最初的第一代会员开始，会员们遵道德、守纪律、不自傲。后来人看着前人，以他们为榜样，就这样一代一代传承了下来。这个特点是因为公会创立于EQ这款游戏，EQ里，不是在公共频


蓝色诺亚会员聚会

道里使劲刷屏就能组到队伍的，在那个年代曾经被讥讽为“高尚人才能玩的游戏”，有趣的是，EQ的生存之道正是如此。

EQ之后，2005年整体搬入WoW一区莫德古德并在其中发展壮大，2008年10月从人数低迷的莫德古德搬入同区的洛萨服务器，直至现在。同时也在EQ2、EVE、《大航海Online》、Travian里组建过相对完整的分会，不过这些分会是喜欢公会的人自己组建的，规模都较小，有的很快也就消失了。

诺亚公会管理系统分3级管理系统，会长、官员、干部。因为干部群体的存在，公会很多组织工作可以直接做到会员身上去，会员如果有心给公会做点事，只需要简单的熟悉一下就可以进入干部团队，任职干部只要细心负责即可，并不需要多少时间精力和技能经验。而官员这一级掌握实际资源调动权的人，也都是从干部队伍中出来的。

作为会长，是公会最高行政权和资源调配权的掌握者，但并不代表会长就要去做一切工作，把各类工作按性质和类别划分为各个部门，然后寻找和提拔出任职者，平时做好各个部门之间的工作联系，观察各个部门官员和干部的工作情况，多和官员干部聊聊天，掌握它们的情况，协助和指导他们完成工作任务，平时也就做这些就好了。


蓝色诺亚在WoW中


蓝色诺亚在EQ中

蓝色诺亚招人由Raid团自己完成，虽然极少出现主力出走的情况（也就那么几个人吧），但老会员的AFK是很必然的事，所以Raid团人员的培养是时时刻刻继续着的。公会搬入洛萨后，做了短期的招兵买马之后也就没再招过人。不过Raid团并不代表包办一切，如果自己本身和会里其他人相处不好，会被大家自然地拒绝，时间一长也就萌生去意，这种情况也是有的，除此之外也就是犯了会规被开除的，Ninja和行骗是绝对不允许的，一旦查实即刻执行开除，没什么好讲。

对于网游公会，我认为它在游戏内存在的作用和意义是由游戏本身所决定的，纯PvP的游戏里一个PvE类的公会是会被自然淘汰掉。而和多数老牌公会一样，蓝色诺亚得以萌生和发展，与EQ、WoW这类非常注重公会团体设计的游戏是密不可分的。

目前公会和厂商接触都是由厂商提出的，公会参加过EQ2的公会峰会论坛，其他的很少与厂商直接接触，我们是消费者也游戏者，并不是太注意自身以外的事情。

最后，在网游里，被赞扬过，也被批评过，对我来说，他们都是帮助过我的人，我很感谢他们。

灭世狂舞（KOK）

受访人：天书　**职位：**会长
所在地：未知　**职业：**自由职业

公会中文名称是灭世狂舞，看起来有些嚣张，在第一款以有组织的形式来玩的游戏《万王之王》中建立的。英文名字是KOK，为了纪念我们公会的第一款游戏《万王之王》（King of Kings）。这个名字不是我一个人起的，是大家商量的结果，可能和当时意气风发有关，所以起了一个能吸引眼球的名字。建会的初衷是为了在游戏中找到热爱PK和战争的同好一起游戏。目前基本保留最初的想法，希望通过游戏体验不一样的战争。核心凝聚力借用我们会员常说的一句话，战火带给我们不灭的友谊。我们公会最大的特点是人多、顽强。(笑)

我们建立于2000年，经过《魔剑》《天堂Ⅱ》《魔兽世界》、EVE、《天下贰》等游戏的发展，至今有9年的历史了。目前人员分布在全国大部分省市，主力管理层以25岁以上玩家为主，会员则从18岁～50岁的都有。核心会员通常经历过一款以上的主战游戏考验，和公会有着荣辱与共的感情。

我们公会分为内阁和战队两个部分，内阁负责人事、外交、论坛等游戏外事务，战队则是各个游戏的精英部队，多数负责游戏内的具体事务。作为会长，通常是负责整体协调和事务安排，在个别游戏中自己带队管理。现在因为年纪大了，精力有限，主要还是负责公会的整体方向把握，还有战队协调，人员安排这些事情。疲劳当然会有，不过和工作也差不多，能适应就好。主观上我把现在公会的事情作为人生的一个目标吧，就好像能做到网络游戏界的曼联一样。


灭世狂舞会员聚会


灭世狂舞在《魔剑》中的生命树

目前公会的会员主要是通过游戏内部招收，在各个进驻的游戏中，寻找志同道合、热爱PK和战争的朋友加入。招收会员对公会来说很重要，初期是需要一个人气基础的，中后期则需要培养公会文化，塑造公会理念，寻找认同的人一起加入，否则公会发展到一、二年后会面临很大的青黄不接的问题。我们的态度是宽进严审，就是收人上可以放宽要求，但是成为正式会员则是比较困难的。

为调动会员积极性，会组织一些线下活动，例如每年一次的ChinaJoy参观和聚会，以及日常的小型聚会和对于游戏有贡献的会员发放论坛勋章等。另

外还有一件好玩的事情，近几年我们的会员因为很多都成家立业了，所以有了小孩的也渐渐多起来，他们自发成立了一个KOK2.0军团，都是1～2岁的小孩子，说是以后接公会的班……

我们选择游戏注重战争型，不过分依赖RMB，同时注重团队协作。当然我们也进过很多其他类型的游戏，例如《魔兽世界》《剑侠情缘》《诛仙》等。战争性游戏通常是全公会协作，一起为一个目标努力，比如2008年的《新天下贰》，我们就有大概7～8个战队协作进驻紫禁之巅服务器，取得了大荒争霸赛第一名的好成绩。下一步的主力游戏是AION和《万王之王3》《剑侠情缘叁》等。《魔剑》《天堂Ⅱ》《新天下贰》是我们取得最终胜利的游戏，虽然过程都不同，但是感触很深。EVE则是我们经历了痛苦挫折的游戏，印象同样很深。

目前主流游戏厂商都有接触，大部分是厂商联系的公会，主要的合作方式是协助进行游戏测试，参与厂商组织的游戏活动。我个人希望游戏厂商能更重视公会这个玩家群体，让玩家能更多地参与到游戏制作和运营过程中，从而让游戏能够更加贴近玩家，更被玩家所接受。目前厂商对公会态度还是比较慎重的，虽然很重视，但是合作的模式都比较谨小慎微，和之前几年没有很大变化。

在游戏中有很多很好的朋友和兄弟，是他们在不同游戏中的奉献和努力才能让我们公会走到今天（很多人是牺牲了个人的生活、工作甚至是家庭的时间来为公会奋斗），我唯一能回报他们的就是把公会一直做下去，做到最好，让他们始终在网络上有这么一个家园。

盛世唐朝

受访人： 唐朝紫金　**职位：** 会长
所在地： 南京　**职业：** IT相关

关于公会名称“盛世唐朝”的由来，存在几个版本，最官方的版本是我们的第一任会长“天狼”当时就读于西安古城，因为感叹盛唐，盛世唐朝就此诞生。

当初成立的初衷是为了在游戏结束后还能延续在游戏中积累下来的感情，以带到下一个游戏中去，并共同奋斗。唐朝公会发展至今5年多时间，能够依然焕发强大动力，其核心因素是因为大家对于唐朝文化的一种认可。我们唐朝公会的特点是秉承唐朝古文化历史精髓，以唐史为鉴，在游戏中充分发扬和挖掘唐朝文化。

唐朝公会于2002年网络游戏《命运》中创建，2004年2月26日，唐朝论坛开放，唐朝公会正式成立。公会有完



盛世唐朝会员聚会

整的文官和武官系统，按照不同的品级经行划分，从正一品到从五品。核心会员100多名，都是各个部门工作人员已经武官系统里的武将，通过层层选拔和考核后最终生成。

管理公会方面，我觉得最主要的是要建立起完整的组织架构，然后在合适的管理岗位上安排合适的人员，激发他们对唐朝的荣誉感，最重要的是要通过这些工作，让所有人对于唐朝公会有一个归属感，使唐朝成为他们网络上的虚拟家园。

一开始做事，可能有一个雄心壮志，做任何事情都非常有激情，这个时候人是感觉不到累的。但是人的身体客观规律决定了不能够保持着永久的激情，当激情过后，更多的是依靠责任心来做事。我给自己定了不同的目标，有长期的，有短期，靠实现这些目标来鞭策自己。

目前唐朝会员分为普通会员、试用会员、正式会员和执事会员。其中刚刚进唐朝的为普通会员，申请加入唐朝并通过人事部考核后，即可转为试用会员，经过一个月的考核合格后，转为正式会员，而执事会员为管理层。根据我的经验，招收大量会员可以提供公会的人气，为公会补充新鲜的血液，因为铁打的营盘流水的兵，人员流失是不可避免的。不过我们是有严格的审核标准的，所有申请加入唐朝的会员，都需要经过人事部两次审核，至少一个月后方能成为唐朝正式会员。

在我看来，加入公会的会员，最初的目的很可能是觉得自己一个人玩没意思，想找一些固定的朋友一起玩，或者获取游戏账号。对于这两种，我都是欢迎加入唐朝的，因为跟我们的最终目标没有冲突。我一直在跟我自己，也跟下面的管理层说，管理就是服务，我们所有的权限，不是为了耀武扬威，不是为了彰显特殊身份，我们是要为会员服务，成为他们的保姆。

唐朝先后进驻了《封神榜》《丝路》《剑侠情缘》《网金》《天下贰》等游戏，现在我们定义的公会进驻游戏选择标准是国产武侠类以及热门大作。针对不同的游戏，我会安排不同的武将带队，然后配合军团进驻。目前主要方向是《剑侠情缘叁》和《永恒之塔》。

对于网游公会，我认为是网络游戏发展到一定阶段的必然产物，他的作用是聚集人气，延续友情，提高团队协作。现在游戏的越来越细化每个职业、每个技能，单人是没有精力和能力来搞好所有事务的，只有依靠公会才能组织起来，以团队的形式来面对挑战。

唐朝公会现在已经广泛地和厂商开展合作，跟国内主流游戏厂商都建


盛世唐朝现任会长紫金


盛世唐朝会员众多

立了长期稳定的合作关系。我们是游戏公会，我们需要的就是游戏资源，我们能提供的是人力资源，而厂商是拥有游戏资源者，他们也需要人气。我个人感觉，大部分厂商还是认可和支持公会的，现在唯一的问题是，公会的作用还没有完全显现出来，无法形成具有冲击力的人气，所以也就在合作的过程中，失去了话语权和主导地位。至今影响最大的事情应该是加入唐朝的时候，公会正在组织《霸王大陆》这款游戏，由于自己有韩服注册账号的经验，所以当时一上线就帮大家注册激活韩服账号，然后又制作教程，跟大家一起进韩服游戏，通过这件事情，认识了很多的公会成员，当时虽然觉得非常累，但是很开心。最后能够进入管理层，应该也是得益于通过此事得到了大家的认可吧。

你是哪种蝗虫？

蝗虫，也叫“蚱蜢”“草螟”“蚂蚱”，共有800多种，以侵蚀庄稼、成群出现著称，还有个电影就叫做《蝗虫毁灭日》。大家对蝗虫的普遍认识就是“害虫”俩字，小编咨询了一位生物学研究生，他从理论角度纠正了我的观点：所谓“害处”或者“益处”，都要有个参照物，把蝗虫定位为害虫是因为以我们人类作为参照物，但是从整个生态系统考虑的话，则没有绝对的“害”和“益”。

■上海 GOGO

在浩瀚的网游世界中，有着这样一种说法：那是一个特殊的族群，伴随着网游的发展，不知疲倦地不断从一个游戏迁移到另一个游戏，他们成群结队呼啸而过，将游戏“吃”完后抽身而去，只留下一堆废弃的角色，不带走一片云彩……由于早期的群体迁移行为往往发生在某个网游公测结束而正式收费之时，人们理所当然认为这种行为对于网游世界来说是一种侵略，是有害的。由于习性的相近，便称呼他们为“网游蝗虫”，将游戏世界中出现的种种问题归罪于此。然而，在现今这个免费网游占据大半江山的网游市场中，为什么这些“网游蝗虫”的迁移行为仍然存在？虽然本人对“蝗虫”这个称号颇有微词，不过既然已经约定俗成，就让我这个“资深蝗虫”来告诉大家我们这些“侵略者”的真实面貌。


蝗虫一大只

在常人的眼中，“蝗虫”们无疑是一群贪婪的、不负责任的、不计后果的侵略者，除了抢夺珍贵的内测账号，增加服务器的负担外，更有些是连“心”也夺走的危险分子。然而我要告诉大家的是，就算是在我们这个特殊的族群中，依然是有着不同的分科，他们的迁移行为，并不像常人想象中的那样简单。

“No.1”科

在现今的网络游戏中，无数的头衔和荣誉刺激着玩家去竞相摘取，在这种环境下，No.1蝗虫也就应运而生了，这也是最常为人们所接触的一类。

这是一个群居的蝗虫科，他们往往拥有庞大的组织结构和完善的管理体系，并且部分核心成员在现实生活中也是相识之人。因为这种严密的组织性和有效的贯彻力，他们常常都能在游戏中获得所谓“傲人”的战绩：第一个满级的角色、第一次击杀、第一座城镇的占领。没错，获取“No.1”这个头衔对他们来说就是第一目标，其他的内容并不重要。不过，现实往往是残酷的，除了要面对同一科的其他族群外，充满中国特色的网络区域化和网游类型的适应性都会成为阻碍他们成为No.1的障碍。好在这并不是在自然界中，网游界向来以众多的平行宇宙而著称，只需要动动手指，他们便能带着他们的智慧、财富、经验和人力，前往崭新的未开化区域，在那里再次夺取当之无愧的No.1。就是一种有目的的迁移，他们是主动的，带有侵略性的，也可以理解为一种“使命感”或者“游戏惯性”，他们称这种迁移为“转战”。


“首次击杀”的荣耀


让制作公司汗颜的速度推倒Boss

“无奈”科

这也是个群居的蝗虫科，不过与No.1科不同的是，他们的组织形式更接近于同好会性质。进入游戏前，都只是独立的个体，但是在游戏的过程中认识了志同道合的伙伴，渐渐形成了一定的规模。他们并没有强烈的想要获取什么的意愿，最大的目标就是能够和伙伴们在这个世界游戏下去而已。不过正所谓世事难料，糟糕的服务器状况、混乱的游戏环境、各种奇特的限制政策，各种各样的客观因素都在破坏着这个族群的生活环境，更不用提最糟糕的状况——游戏停运了……

当最后的乐土也被剥夺之时，低调的他们也只能做出无奈之举——举族迁移。在网游发展史上，这样的事例并不少见。比如某些游戏在国内停运，但是海外仍在运营，因为对这些游戏的热爱，这些蝗虫便都迁移至了海外，化身为名副其实的越洋蝗虫。这种迁移，实是无奈之举。

上面这两个“网游蝗虫“科，都是群居类型，他们的迁移行动一般都是经过族群中的讨论，最后由“蝗虫王”来


停止运营的不止两三家

决定，而不是率性而为的一时冲动。对于他们来说，网络游戏就如同他们在现实世界之外的第二个世界，在这里，能获得在现实世界中不一样的友情、成就与尊重，他们对网游的热爱是毋庸置疑的，从某种角度来看，他们甚至是网络游戏的中坚力量。只有当无法达成理想的时候，他们才会展开大规模的迁移行为。如果能够平衡好他们所处世界的支点，则自然会安稳地生活下去。

接下来要介绍的是个体性或者小团体性相当强烈的两个科目，他们的迁移行为相当频繁，但是所走的路线却是两个极端。

“利益”科

说起这个族群，就算是我这种老蝗虫也战战兢兢。在“网游蝗虫”中，利益科是最“凶狠”的存在。他们的人员构成相当复杂，有利用测试不删号的机会苦练，然后等待时机成熟转手卖掉的作坊，有专门打金的工作室，也有的仗着网游的虚拟性直接行骗获取利益，惹得一身臭名后就更换游戏，空留下受害人仰天长啸，至于那些欺骗玩家感情者，更是令人不齿。大部分玩家对蝗虫一族的偏见多是因为此科蝗虫作祟的缘故。他们存在于网络游戏中只为了一个字：利。

对于他们来说，网络游戏只不过是他们获得现实世界中的利益的渠道。正因为这是一个虚拟的世界，暂时还没有相关有效法律的规范，他们就更能够肆意妄为，实在混不下去了也只要换个角色、换个游戏瞬间就洗白了。而其他玩家对网游世界的虚拟内容的痴迷，也造就了实现他们“利”的最佳环境。这个科目的蝗虫对游戏中的普通玩家，甚至是网游的正常秩序都产生了极大的破坏效应，说狠一点，简直就是恶魔的化身。也许网络实名制能够压制一下他们的嚣张气焰，不过我觉得，如果其他人能够更理智一点地看待网游世界的话，也许这种“利益科”蝗虫会由于环境的变化而自然消亡，当然也不会有什么拯救濒危的计划。



打金工作室



“蝗虫王”也有奖哦

“玩乐”科

所谓最“本源”的游戏玩家，说的正是这一科目的蝗虫。事实上，我也将自己归于此科。对我们而言，网络游戏仅仅只是游戏而已，就如同小时候的弹弹珠、跳房子一样，仅仅是休闲娱乐的一部分。他们更换游戏的频率非常频繁，当一个游戏不再有新鲜感，没有吸引力，无法再带来乐趣的时候，自然而然就会被遗忘。尤其在现今这种繁花似锦的网游市场，放弃一个游戏的念头，也许仅仅在创建角色的时候就会冒出来。



人物创建过程也是很重要的



随便玩玩而已

我们的身体中奔腾的是探索者的血液，有新鲜事物出现就会毫不犹豫地跑去一探究竟，在喜新厌旧这方面可以说是无出其右者。装备，头衔，金钱，荣誉，这些其他网游玩家努力追求的东西完全无法成为束缚我们的锁链，仅仅因为无聊就可以成为离开一个网游的理由，对于我们这种蝗虫，迁移仅仅只是一种与生俱来的惯性和玩乐态度。

13：NPC设定
NPC亲和度，导览准确度。
14：物品设定
道具外观及作用力
特色道具
游戏物品丰富度，游戏物品可升级性相关。
15：交易设定
游戏中进行交易的便捷度，安全度。
16：游戏音效
（除非游戏音乐给你留下深刻印象，否则无须提及）
（评价游戏音效，可以从“能否利用声音来判别对手的位置”，“战斗过程中不同技能的声音效果”等方面来评价。）
17：新人引导
对于新手玩家的指引力度。
18：PK设定
战斗评价
惩罚系统
游戏中对于玩家间PK所提供的空间设定。
一级：玩家之间能够平等、融洽相处，PK行为得到有效控制，只在参与PK玩家之间完全认可的情况下发生。
二级：玩家大部分时间可在正常的社会环境下生活、交流，PK能够得到限制，恶意PK的玩家会受到处罚（如：监狱等）。
三级：PK横行，并且无法得到有效的控制，玩家个人的生命及财物安全在正常条件下无法得到保护。
19：交流系统
（聊天、组队、交易、公会等系统是否方便易用）
20：关系设定
游戏中工会、婚姻等玩家间关系设定。
21：不良行为抵制设定
游戏对于PK所带来的相关惩罚设定，对不雅语句的屏蔽力度以及相关惩罚设定。

某游戏评测模板节选

除了上面这些，还有一种蝗虫，相较于其他只是“玩”游戏的蝗虫来说，他们的存在则能决定一款网游的生死。他们栖息在各个网游运营公司，充当蝗虫只是他们的工作内容。和我们不同的是，他们一般在游戏还处于襁褓中的时候就已经驻扎其中，同时关注多个网游是他们的基本生活。他们从事的这种工作叫做“游戏评测专员”，要对正在研发中的和市面上的各种产品进行评测以及分析，他们是唯一一种并不是因为自身意志而成为网游蝗虫的族群。相信我，当因为工作而游戏时，没有丝毫乐趣可言。

以上便是目前网络游戏中常见的“蝗虫”种类，我们可以看到，尽管顶着这个并不光彩的名号，但不少“蝗虫”也仅仅是普通的玩家而已，只不过他们相对较为活泼，或者对于游戏体验有着不一样的要求，一棒子打死明显有失偏颇。比如那些为了游戏而游戏的“玩乐”科，迫于形式的“无奈”科，并没有过多可指摘的地方，就算是显得有些“执着”的“No.1”科，如果没有破坏游戏规则，没有影响别的玩家，又有什么错误之处？可以选择享受游戏，当然也可以选择征服游戏不是？至于那些为了生计的“工作”蝗虫，就更不用提了。所以呢，如果要把“网游蝗虫”理解成绝对贬义的话，也许大多数人都算不上，不过这种叫法看样子一时半会也去不掉，那么不如和我一起，做个快乐的善良“蝗虫”吧！



我们是害虫么？

末世，我们来了

我们都是怀疑论者，从上到下、从里到外，从地心到宇宙、从语言到道德，我们都抱有怀疑。我们喜欢思考这样一个问题，世界会不会有一天走向灭亡？前途是否真的一片光明？我们不是执着狂，不会扭曲地去干点坏事情，只是夜深人静之时总会忍不住琢磨，如果真的到了末世，人类脆弱的心灵能否承受？孱弱的身体能否坚持？于是我们赶超时间的轨迹，在游戏里跨越这道长河——末世，我们来了。

■MMOGCN 神之轮回

著名的《辐射》系列，相信大家都应该很熟悉了，《辐射》最大的特点便是其故事背景设定，也就是所谓的“Post-Apocalyptic”时代（简称Apocalyptic或Apocalypse）——末世时代。末世时代的起因？这里可以有很多种不同的演绎方式。首先最常见的是世界大战（核战）后被人类破坏的地球；也可以是被自然灾害破坏的（火山爆发、海啸、地震等）；还可以是陨石、彗星撞击地球；当然也少不了被外星种族入侵，比如说《星际争霸》或者《战锤40K》里的虫族；最后一类可以归为超自然现象，比如说打开了潘多拉魔盒、释放被远古文明封印的巨兽等等。总而言之，“末世”的目的就是将地球生态环境尽可能地破坏；将现代人类社会尽可能地消耗殆尽。


繁华的纽约


末世的纽约

以《辐射》系列为首的末世题材单机游戏为数并不少。那么，在网络游戏中究竟有多少款以末世为背景的作品呢？本文就带大家一起来看看末世网游这个独特。

“末世”过去时

如果从《网络创世纪》（UO）开始算起，欧美网游可以说还是非常年轻，只发展了12年。而在过去的12年间，能算得上和末世时代扯上关系的貌似只有《面纱》（Tabula Rasa），以下简称TR。

TR是由NCsoft旗下的Destination Games小组负责开发。而Destination Games工作室则是由原《网络创世纪》大名鼎鼎的设计师Richard Garriott等人所带领的。游戏早在2001年5月便开始计划开发。在接下来的两年里，游戏经过了一次重做，大约20%的开发成员被更换；大约75%的游戏代码被重写。在2005的E3大展上，TR定位为科幻末世类MMORPG并重新亮相。到了2007年1月5日，游戏开始接受内部测试申请。5月2日，TR正式进入内部测试阶段。接下来在10月26日，内部测试宣告结束。2007年11月2日，游戏正式在北美上市发售。

TR的故事背景设定在未来，讲述一个名叫Bane的外星种族大举入侵地球，当人类即将完全被征服时，人们无意中发现了远古高等智慧生物Eloh遗留下来的远古科技。此后，人类便开始运用这种远古科技来抵抗Bane入侵。

游戏元素方面，TR比较成功地结合了RPG和FPS两种游戏形式。在任务和背景故事方面，玩家甚至可以影响整个战争的走向，比如协助人类种族NPC占领敌方营地等等。NPC也会根据战争形式来提供不同的任务给玩家。游戏职业方面共分成4个不同等阶，日后随着玩家角色等级的提示可以选择不同的进阶职业。起始职业（1阶）为Recruit（新兵）；2阶分为Soldier（士兵）和Specialist（专家）；3阶则是Commando（突击队员）、Ranger（游侠）、Sapper（工兵）和Biotechnician（生化技工）；最后的第4阶Commando可以选择成为Grenadiers（掷弹兵）或Guardians（守卫者），Ranger可以成为Spies（间谍）或Snippers（狙击手），Sapper则是Engineers（工程师）或Demolitionist（破坏者），Biotechnician的选择是Medics（医疗兵）和Exobiologists（生物学家）。


TR结合了RPG和FPS

遗憾的是，由于NCsoft经营不利，TR已于2009年2月28日正式终止运营。


末世游戏TR自己也“末世”了

“末世”现在进行时

别担心，虽然TR完成了它的历史使命，但目前还有一款以末世为题材的网络游戏，它就是《堕落地球》（Fallen Earth）了，以下简称FE。

FE的游戏世界设定在2156年经历核战后的地球。人类文明几乎被战争摧毁，幸存的人类生活在一个充满基因变异怪兽以及不同阵营

的废墟中。而玩家的旅程则开始在其中一个较大的幸存者聚居地——大峡谷。游戏地图是完全基于美国大峡谷来设计的，面积号称大至七千平方公里。此外，游戏还提供高自由度的角色创建系统，人物外观也是高自由度（比如说衣服可以拉链，可以不拉）。另外，游戏



这幅画面看起来与“辐射”很神似

没有职业系统，取而代之是使用全技能系统升级系统（当玩家每升一级，将会得到一定的点数，玩家可以将点数分配到各个不同的属性上，以此来培养特点不同的角色。此外，FE还有随着游戏进程而提升的技能系统。比如说多游泳，游戏技能就会提升，游戏的速度就越快）。同时，高级点数系统可以让玩家最大限度地强化自己的角色。

玩家可以选择以第一人称或者第三人称两种视觉进行游戏。另外游戏还允许玩家最高携带6种不同武器，可操控的载具也会出现在游戏中。阵营方面，目前已知FE拥有六大阵营，分别是设法恢复旧体制的“强制者”、到处破坏的“核战之子”、拥有强烈信仰的“拥光者”“旅行兄弟会”，最后是注重科学或者医学农业的两个阵营。玩家可以选择加入其中一个阵营来进行PvP。

此外，游戏世界以区域（Sector）区分，一个大区域就是一副地图。地图的大小还算比较合理，人类聚居地多地下据点为多。当然了，地面据点还是有的，而且都有一定的规模。玩家可以在各个据点接到任务，锻炼交易技能等。另外游戏还拥有不同的载具供玩家使用，比如马匹和车辆。NPC方面，共分六大阵营，游戏的其中一个主要发展方向便是PvP。此外，交易技能方面，比如说采集技能在FE里扮演着非常重要的角色（因为要突出人类在废土上的生活环境），游戏地图里面有很多东西可以采集，从食物到废品。关于工匠技能，很多玩家表示该系统相当完善。音效方面也相当值得一提，可以营造出“废土世界”的那种感觉。

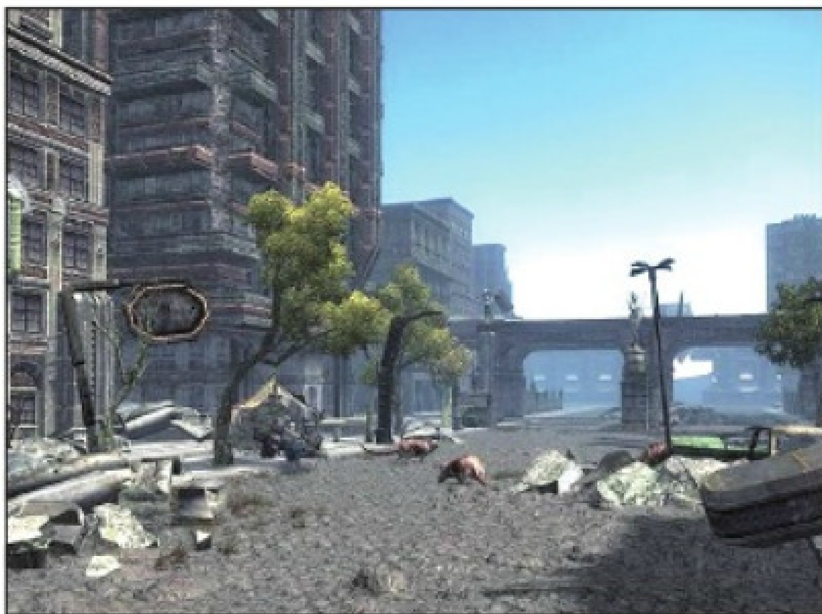
FE目前正在内部测试阶段，暂定于2009年内上市。

“末世”将来进行时

如果各位已经错过以上两款末世题材网游的话也不用着急，在未来的一段时间里，我们还将会看到至少两款末世题材的欧美网络游戏，它们分别是《地球崛起》（Earthrise）以及《神秘世界》（The Secret World）。

《地球崛起》于2008年1月23日正式对外公布。是由一家保加利亚开发商Masthead Studios负责开发的。游戏目前准备进入内部测试阶段，并且暂定于2009年下半年正式上市。

游戏共分两大阵营，Continoma是实行高压政策的政府军；另一方面，Noir则是追求最高自由的人类联盟。而两大阵营里也划分成数个拥有不同目的小阵营。游戏所采用的一部分技能升级系统与EVE相似，比如线下技能升级系统。技能种类包括普通技能、特殊能力以及战术。游戏采用了第一人称与第三人称结合的战斗系统，在某些情况下要求玩家对目标进行瞄准，或者



一个是FALLEN，一个是RISE



2012年12月11日零点，打开“神秘”之门

做出躲避等动作来取得胜利。另外，虽然游戏提供了一个自由度较高的PvP系统，但如果玩家杀死友方玩家的话，惩罚将会相当严重。此外，地球崛起还拥有一个复杂度较高的交易技能系统，其中的分解以及合成系统增强了整个交易系统的多样化。

《神秘世界》由大家熟悉的《科南时代》开发商Funcom负责开发。游戏定位于现实世界，背景故事将讲述人类现代文明的堕落、黑暗远古邪恶力量、失落文明、世界末日等超现实话题。给笔者最深的印象就是“古代失落文明的预言成功印证，并带来现代世界末日。人类发掘出魔法力量的同时，为了生存开始对抗未知的黑暗力量。”

至于游戏内容，目前我们还所知甚少，只知道该作品早在2002年的时候就已经开始开发，并使用和《科南时代》相同的游戏引擎，暂定于2009年末上市。有趣的是，其官方网站的倒数时间指向2012年12月21日零点，正是古代玛雅文明预测的现代世界的末日来临时间。

什么？还不满足？好吧，看来你是在等压轴戏了。根据Interplay官方网站的资料显示，他们目前正在开发一款代号为Project V13的网络游戏，玩过《辐射》的朋友应该知道，V13便是《辐射》里的游戏起始地。

更令人振奋的是，前《辐射》主设计师Chris Taylor以及Jason Anderson同时也在开发团队里。真相应该不难发现，这款游戏有90%的机会便是拥有正统血缘的《辐射》网络版，想想就令人激动。



有关“辐射”，不需要任何语言

末世是一个很迷人的背景，当然我们不是去真的多么期待这个时代，毕竟如果真的到了“废土”世界，我们可能一天也活不下去……不过这也正是游戏的魅力，可以虚拟出一个个光怪陆离的世界，让我们感受一种种不同的“生活”。末世之中，现在的道德观念会不会继续？国家机器停转之后秩序将如何重组？是否还有法律？是否还有家庭？这些有意思的哲学问题，正是末世背景带给我们的思考。

何时戴上这枚“魔戒”？

将近两年前，由同名小说改编的《指环王Online》（以下简称“魔戒”）如昙花一现般出现在大家眼前，在经历了不到2个月的封闭测试后，17Game便宣告易手光通，并关闭了测试服务器。仍流连在中土世界的人们不得不感伤地摘下这枚“魔戒”。这之后的一年时间，官方论坛中“到底什么时候再次测试”的声音不绝于耳。直至今年2月，光通终于宣布再次开始封测，只是不知道，我们可爱的护戒队能否再次组起？

■北京 Psychoo

如果和《天龙八部》《地下城勇士》相比，“魔戒”在国内绝对是款小众游戏，但以全球角度来看，则是款大



“魔戒”中和亲友的轰趴！



令人怀念的DDO

作。虽然敌不过《魔兽世界》的超强人气，但也常年盘踞各类排行榜之中，更有不少次在权威排行中位列榜眼位置。开发“魔戒”的Turbine（以下简称其昵称：土鳖）以《龙与地下城Online》被国内玩家所知，虽然现在已经停止运营，但可以从这款游戏中看到土鳖的开发实力和理想。

信达雅与精灵语

从光通宣布代理“魔戒”，到今年2月的封测，已经过去足足一年，这段时间内光通究竟做了哪些工作呢？在采访中，“魔戒”项目组透漏：“我们进行了大量汉化工作，和上个版本比较，汉化质量有了很大提高。”

我们知道，为了营造一个完善的世界观，很多欧美作品的文字量是相当大的，比如穿插在游戏中的人物关系、小故事、道具说明等等，“魔戒”作为奇幻小说的开山鼻祖，这点也不例外。其实玩家是相当宽容的，绝对不会要求翻译至最高境界“信达雅”，只要意思准确，别南辕北辙，就没有问题。“魔戒”项目组对此表示：“到目前版本为止，整体的汉化量在400万字，可以做个比较，我们熟悉的《三国演义》是80万字左右，《红楼梦》大概是70多万字。而且，对于这种背景较为宏大的游戏来说，汉化难度就更大，有很多东西必须要不停进游戏研究才能搞清其真正含义。在小说中的中土世界里，每个种族都有自己的语言，土鳖为了忠实原著，把这一点也带到游戏之中，很多地名、人名根本就不是英语，而是由芬兰语和威尔士语改编的精灵语。为了能够准确表现原作，我们都尽可能地找出原本的词义，而不是使用简单音译。比如‘Barad’这个词，在多处地名里出现，但它不是英文单词，结果第一版翻译里就出现了诸如‘巴拉德古拉然’这样的地名。实际上这个词在精灵语里是‘塔’的意思，于是我们就统一改为了‘XX之塔’。”

根据游戏体验，如果认真浏览文字，封测期间的汉化方面确实仍然有些小瑕疵，比如NPC名字前后不一致，某些语句的语气稍显生硬，但也绝不至于像一些人说得“不敢恭维”。而且在光通的“找Bug送激活码”活动中，很多玩家找出的错误都悉数被光通收录，通过更新也可以看到，光通的确在根据这些条目进行修改。

修改不是乱改

东方版、本土化，这几个词现在十分流行。前几年的EQ2便推出了一个东方版，对人物模型进行了所谓“东方化”处理，但大多数玩家并未对此买单。其实，喜欢这类游戏的玩家最忌讳的不是修改，而是乱改。“魔戒”项目组表示：“我们对游戏进行了很多适合中国玩家的修改。我认为，作为专业的运营商，价值之一就是通过你对市场的了解，帮助开发商以尽可能小的代价，修改游戏以适应本地市场的需求。当然，由于现在市场上的运营商水平高低不一，玩家被摧残多了，一听‘修改’俩字就头大。我们每周有个语音的活动跟玩家交流，好多玩家都问我们，你们的版本里，经验和掉率是不是都跟美服一样啊？实际上，指环王是一个内容丰富、可玩性非常强的游戏，我们根本不需要像很多半成品游戏一样，通过这种手段来延长游戏生命。”



“魔戒”的24人raid副本

“魔戒”项目组同时指出：“中国是世界上竞争最激烈的网络游戏市场。国内的运营商被很多人骂，主要就是因为在服务水平方面与海外的差距。不过造成这种结果是有很多因素的，需要逐渐改善。以指环王的修改为例，我们提出的修改意见，本来是打算仅在中国使用的，土鳖看过之后，也觉得很好，结果就做到了全球发布的版本里

去，Book 7正是如此。过两天又打电话来说，我们在测试服务器上测试Book 7，反响不错。但是当时你们提的意见里有些内容只做了一部分，现在我们Book 8里本来要做的东西不做了，你们给一份完整的意见，咱们一起把它全部做完。”

主攻欧美游戏拥趸

中国的网游市场千变莫测，很多业内看好的产品草草收场，一些觉得其实一般的产品却红得发紫。在欧美网游这一领域，除去WoW，在国内几乎全军覆没。光通真的有信心用“魔戒”改变这一局面吗？“魔戒”项目组认为：“MMORPG排行榜上常年前十名的游戏，光通就有两个。我们接指环王的时候，好多人都说，这是个小众的游戏，不会很好做。这点我不能完全同意。从一个细分市场来看，很明显欧美游戏这部分是严重的产品单一而不是产品过剩。从游戏方式上来说，指环王是很传统的，不存在太多的用户不习惯的问题，也没有明显的硬伤和外挂问题，因此我对指环王在中国市场的成功充满信心。”

自己的孩子总是优秀的，尽管光通表示乐观，但根据目前的玩家数量来看其实并不乐观。说到底，玩家才是厂商的衣食父母，对于如何增强人气，“魔戒”项目组表示：“欧美游戏在中国已经有近十年的历史，虽然无数款游戏倒下去，但还有一款游戏活着，这些就是我们的土壤。这部分欧美游戏的拥趸相对受教育程度较高，对游戏性和游戏环境有着更多的要求。我们认为，“魔戒”是一款带给这些玩家更多选择的产品。我们将从中土世界的文化和“魔戒”独有的游戏乐趣两方面入手，将这款游戏介绍给国内广大玩家。”


玩家cos的戒灵

“魔戒”项目组表示：“封测期间也在进行一些公会入驻的活动，我们非常欢迎广大游戏公会投入到‘魔戒’之中。公会‘Guild’这个词源自西欧中世纪的‘行会’，更多是指一种组织严密的利益群体。在‘魔戒’里，公会的名字不是‘Guild’而是‘Kinship’，直接翻译过来的意思与‘亲友团’相近，这也反映出土鳖的一种设计理念，公会成员之间会是一种更紧密更温馨的关系，更像一个大家庭。而且在‘魔戒’里，家族是可以升级的，升级之后能够获得更多的功能，比如属于家族自己的房屋、修理NPC、家族拍卖等等。”

虽然没有明言，但光通暗指的那款活着的欧美游戏当然就是WoW，光通不得不面对这座网游丰碑，“魔戒”项目组表示：“在广大中国玩家的眼里，暴雪的标签就是‘完美’，世界上再无一款游戏产品，能够做到如WoW般千锤百炼的精致。然而对完美的追求，有时也是一种枷锁，所以WoW从上市至今，包括资料片在内，走的一直都是多加内容少加玩法的路子。而‘魔戒’则一直在增加新的玩法上努力，比如新出的传奇武器系统，就是一种玩法上的突破，再比如房屋系统、彩装系统、怪物扮演系统，都代表了土鳖在游戏乐趣本身上的新尝试，且都走在了其它游戏的前面。我们不敢说‘魔戒’是一款完美的游戏，但却可以说是一个永远追求趣味的、好玩的游戏。”


喜欢田园生活的霍比特人

不是电影的同人游戏

典雅迷人的精灵公主、挥斧猛砍的红胡子矮人、喜欢田园的霍比特人，尽管后人有所突破，但始终没有完全挣脱《指环王》这本奇幻小说开山鼻祖所设定的大致框架。可能不少“魔戒”玩家都玩过很多欧美游戏，一提起奇幻俩字肯定会想到地下城、投骰子、蛛网术等等，《指环王》由于早于这些设定，所以不能划分在AD&D中。“魔戒”项目组强调：“说到世界观和游戏文化，我们想特别澄清一点，就是游戏和电影的关系。我们常常看到一些电影的同人游戏，比如《金刚》《星球大战》等等，这些游戏是从电影而来，用电子游戏的形式把电影里的内容重新演绎。所以很多玩家也会把“魔戒”当做一款利用电影炒作的同人游戏。实际上，土鳖所获得授权的，是中土世界的整个背景和世界观，至于我们看到的电影里的内容，只是宏大的指环王世界里的一小部分。指环王在西方的地位就好像我们中国的西游记，他最大的价值就是为它之后无数的文学艺术作品提供了一个模板和舞台。如果有一天，张艺谋拍了一部《西游记》，拿了奥斯卡奖，美国人说其实《梦幻西游》就是一个拿《西游记》炒作的同人作品，中国玩家一定会觉得很可笑。”

前文提过，从《龙与地下城Online》可以看出土鳖这家公司是十分有理想的，AD&D这个题材实在过于庞杂，而且普遍认为并不适合改成网络游戏，但他们还是“顶风作案”，发布了这款产品。“魔戒”项目组对此表示：“土鳖一直对‘魔戒’进入中国抱有很高的期望和信心。如果说暴雪是神，那么土鳖就是一群不懈努力的凡人。凡人你可以同他争辩，与他一起合作和努力，把中土世界变得更加美好。土鳖是一家对在网游中运用AD&D规则理解最深刻的公司，尽管“魔戒”不是一款完全基于AD&D规则的游戏，但是你可以在一些细节之处找到很多AD&D的影子。比如一般游戏的物理攻击有一个Critical Attack就完了，就是我们常说的暴击，但是“魔戒”里还另外多一个Devastating Blow（毁灭打击）的概念，这就源自AD&D规则。”

作为媒体，我们希望看到更多优秀的海外作品进入中国，尽管这个市场不由我们掌控，但这种愿望却不会有丝毫减弱。坦诚讲，“魔戒”这款游戏的各项素质都算出色，庞大的游戏内容、完善的世界观、优秀的画面表现等等，不过能否活得好，或者说活下去，现在谁都无法看清，光通需要做的工作也还有很多。不管如何，衷心祝愿所有中土的人们都能够舒服地戴上这枚“魔戒”，不再摘下。P

记一位退伍RMB玩家

很难把军人和RMB玩家联系在一起。前者给人的印象总是硬朗爽利，似乎根本不会对虚拟世界投入过多时间，更别提千金一掷只为图个游戏里的痛快。不过世界就是如此浩繁，从不缺乏超出我们意料的事物。是网游的魔力当真如此之大就算是曾经随时准备牺牲生命的军人都无法抵抗？还是我们的生活当真如此贫乏以至于只能在游戏里获得一时的满足和愉快？当然，本文没有丝毫褒贬之意，只是为读者讲述一个故事，仅此而已。

■河北 老鸭

首先，这不是一次简单的采访，更像是我与战友（我叫他安仔）之间的对话，多年后揭开他内心中的一个个故事。一个铁骨铮铮的军人，因为一时好奇进入网游世界，结果是付出了巨大的金钱代价。当他清醒过后，淡淡地对我说：“还是咱们当兵那个时候，最美好。”心中有些顾虑，毕竟被采访人是我的战友，曾经一年多的军旅生活，鸭绿江、长白山都留下了我们难忘的回忆，可以说我们之间的友情是穿越生命的。昔日的战友，今天却成为了我的采访对象，实在有些不胜唏嘘。现在就请读者们跟随笔者，走进安仔的RMB网游生活。

过年的时候，按照老规矩，会和战友们通通电话，相互报个平安，顺便聊聊这一年中都干了些什么。虽然好多年未见面了，但通过片刻的言语，还是能感受到彼此之间的关怀。当安仔和我说到这一年玩网游花了好多钱，我心里很不是个滋味。到底是我之前的劝说没有起到作用？还是网游的诱惑过于巨大？

游戏态度的转变

安仔是一个很直爽的东北男人，脾气随和，却有些钻牛角尖，说倔强，有的时候也颇通情达理。只是我知道，在他的骨子里，暗涌着一丝冲动与狂躁。所以安仔会在网游中发彪，可以说是在我意料之中，只是这发彪的程度，却是在我的意料之外。

故事还要从一年前说起。据安仔的讲述，那个时候的他，工作很清闲，每天无所事事的乱逛。在玩腻了《大话西游Ⅱ》之后，上网就成为打发无聊时间的主要途径，看看电影、聊聊天，日子很平静，不过却让他感到乏味。因为朋友的介绍，让他走进了某款网络游戏。虽然2008年初的那个时候，这款游戏早已不再备受关注，但却也拥有一批忠实的Fans。刚开始，安仔在游戏中感到很不舒服，毕竟对他这个半路出家到这款游戏的玩家来说，要度过很艰难的新手期。


曾经爱玩的“大话”

安仔在朋友的帮助下，慢慢地对游戏有了深刻的理解，用他的话来说，那个时候的他，就是一个游戏理论家，也是最快乐的游戏理论家，虽然没有傲人的装备，但还是玩得有滋有味。他说以前玩《大话西游Ⅱ》的时候，所有的好东西都要自己去打，或者别人打出来以后去买；而这款游戏则可以通过道具商城直接购买自己想要的东西，然后拿回来自己做。安仔的家境颇好，没有什么生活压力，所以按照他的理解，花些钱，找到了一乐子，是物有所值的。

然而纯找乐子的心态，却没有维持多少时间。

在一次帮会对战中，安仔亲身感受到所谓RMB玩家的厉害之处。由于安仔本意是通过游戏为自己解解闷，所以并没有投入过多的人民币去打造自己的角色，以至于在这次帮战中，安仔被视为“垃圾分子”而不能去参加战斗。这着实刺激了安仔敏感的神经，不甘服输地偷偷参加了帮战，结果被对方像割草般任意摧残。这时愤怒填满了他的胸膛，骨子中那份狂躁终于燃烧了起来。


谁不想参加这样的大场面呢

冲动是魔鬼

为了得到别人的尊重，为了让别人对自己俯首称臣，安仔开始了他的纯人民币玩家道路。冲卡成为了家常便饭，砸装备、砸宠物，每天都是重复干这些事情。当安仔在向笔者讲述那段往事的时候，从言语之间能够感受到他的无奈和迷惘。那个时候的他，已经完全被极品装备、极品宠物所蛊惑，似乎每天都在幻想着成为服务器第一人，因为他有钱！

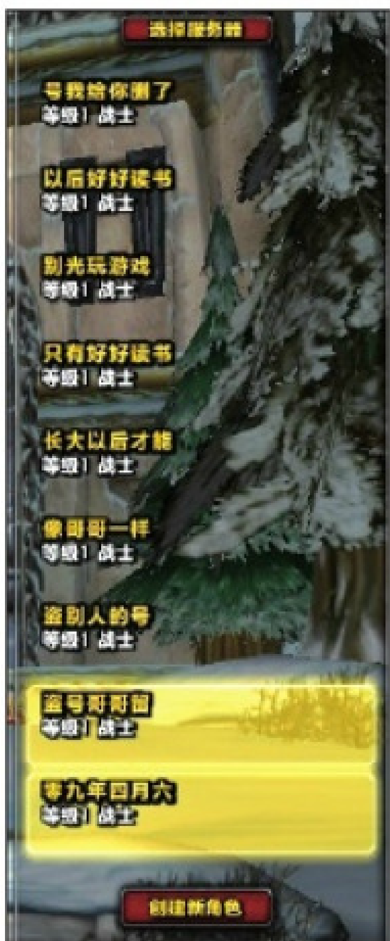
怎么说呢，可能真的是因为他天生“人品”低下，除了直接花钱购买装备外，似乎安仔永远也不能亲手打造出一身极品装备。为此，他不顾朋友劝说，买了几万元的游戏点卡来砸装备。


极品装备人人羡慕

用安仔的话说，那个时候根本也不考虑什么砸装备的技巧，就是直接狂点鼠标，“失败、成功、失败、失败、失败、成功……”就这样一连串的数字，每天要重复好多次。当安仔终于自己打造出一身满意的装备之时，游戏帐号却被人盗走了……安仔至今也无法明白，为何自己已将保护措施做得如此完美，但却为何又被人盗号呢？看着身上空空如也，这个光屁股的游戏角色，再也不值得让他留恋了。

安仔的心理很不平衡，就在此时他的女朋友对他说了一句话：看看你网银的交易记录，有钱也不是这样乱


花钱也不一定就能成功


盗号者有时也是“良师”

花的。也正是这句话，让安仔平静了下来。

倒不是心疼花费的那些钱，只是觉得自己很可笑，可笑到为了根本不存在的东西而发彪了许久。

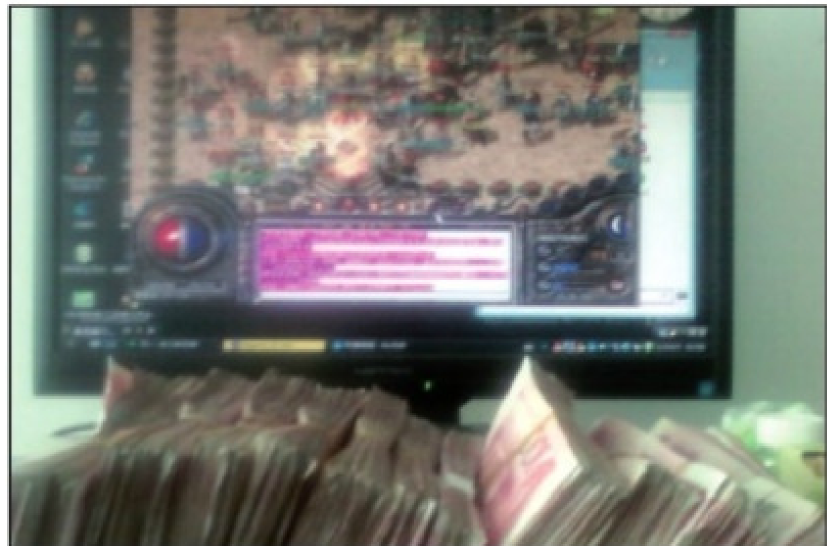
当笔者问他，那个时候砸装备是不是很爽？很过瘾？安仔颇有些激动地说：“也没啥，只是一时的冲动。”

花钱买乐子有错吗？

当采访进行到一半的时候，安仔问我：“假如你选择游戏？你会选择什么样的？”我的回答很干脆：我不会看任何广告、任何宣传，我只选择我认为好玩的，哪怕这个游戏的服务器中只有我自己。

其实我明白安仔这句话的意思，他无非就是在给自己找一个借口，一个让他曾经疯狂过后的借口。而他的疯狂，不过就是为了满足自己的虚荣心，或者说，仅仅是为了找个乐子罢了。

当问及安仔总共在那款游戏中花费多少时，他笑了笑对我说，每个月都几乎上万元。采访到这里，相信读者们已经感受到这个RMB玩家的疯狂，也许在


这么多够不够？

当时，他眼中的游戏，就是一个只需要花钱，便能称王称霸的世界。

不可否认，那种万人之上的感觉，正是很多游戏玩家所梦想的。人民币的直接投入，也的的确确帮助了玩家来实现这些梦想。如今很多人都在反驳游戏道具收费，其中的缘由相信大家比笔者还要明了，但不知大家是否想过，每个人需求的游戏体验不同，所以消费观点也不尽相同。

不过这种买来的乐子，能持续多久呢？在安仔的回答中，笔者找到了答案。

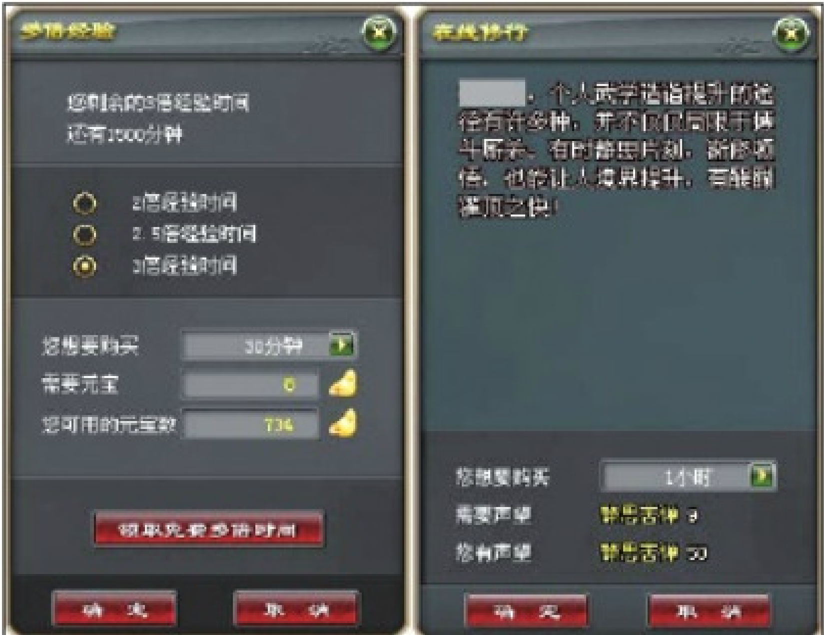
安仔说：“如果我的账号没有被盗，也许我会继续玩这个游戏。但看着身上满级的装备，也真的没有什么追求了。也许游戏发布新内容以后，还会有更高级的装备推出，但周而复始的如此这般，也让我感觉到疲倦。新装备出来，继续砸、继续花钱，弄到了满级之后，又开始了漫长的等待游戏更新，这些机械性的行为，早晚也会让我厌倦。”

看罢安仔的回答，笔者感觉安仔似乎有些误解了网络游戏这种娱乐方式，但无论怎么说，还是为安仔的“浪子回头”感到非常高兴，所以对他说：“也许买来的乐子，真的没有那么长久，而游戏过程，同样也是一种享受。”

过眼云烟，一切转成空

当笔者问及安仔今后对游戏的选择时，安仔淡淡的对我说：“还有必要玩吗？”

我不知道如何回答，也许没有必要，也许有必要，关键是如何去看待网络游戏。安仔说他想去玩点卡收费的游戏，说那样的游戏会平衡些，缺少了


经验和顿悟都可以买到

RMB道具的游戏，至少能激发玩家在游戏中的奋斗劲头儿。

我提醒安仔说，不要盲目地去看待一款游戏，无论是道具也好、点卡也罢，只要某款游戏能让我们体会到真正的游戏乐趣，那么这款游戏无论是什么形态的，就都值得我们去玩。有钱人可以用钱买来一切结果，这没什么错，但是却也永远无法享受创造结果的这个过程。网络游戏和单机其实一样，把人物调成无敌有乐趣，一点点升级一样有乐趣。

但是安仔也对此表示了疑问：“选择RMB方式来玩游戏，就是提前拥有了结果，而忽略了过程；但如果去体验过程的话，却又一直盼望着有一个结果，毕竟这个结果充满了无穷的诱惑，而且又很难去达到。”

也许安仔说得对，有关人性的话题很难给出所谓正确答案，而且不少游戏根本不会通过传统途径给玩家提供一个结果。我想，他这句话也反映出不同人群对游戏方式的选择，“结果”也好，“过程”也罢，总之都是在享受着“自己”追求的乐趣。

也许采访本不应该如此结束，但笔者还是终止了采访。之后我们继续讨论了RMB玩家的种种行为，以及非RMB玩家享受游戏过程的意义所在，但我知道，这根本不是一场有输必有赢的博弈，每一个方式都有自身的特点，每一


攀登还是顶峰？

个方式都适合不同的人群，大家的初衷都是寻找乐趣，只不过实现的手法有所不同。尽管如此，我还是感到一丝惆怅，一个月花上万元来玩一款游戏，这真的正常吗？

注：本文全部均为真实内容，鉴于隐私考虑，隐去安仔现实身份，望各位读者理解。

无敌的信用卡和无尽的家庭作业

看完这篇文章后，我思考了很久有关RMB玩家的问题。虽然我自己没有在哪款游戏里如此豪放地一掷千金过，但必须坦诚地说，这主要是因为我没那么多钱。如果我有一个传说中取之不尽用之不竭的信用卡，我没有自信能够做到现在这样“守身如玉”。所以我现在真诚地问你一个问题，如果你有这样一张无敌的信用卡，你确定不会往网游里砸上大把的金钱吗？嘿，不用急着回答，好好想想。

“游戏里该不该砸钱这个问题”完全没有意义，需要讨论的是到底砸多少才算影响了治安、影响了网络文明、影响了我们积极向上的健康心态。可以看看所有有关RMB玩家的文章或者报道，包括本期这篇，如果不是一个月砸进上万块，而是几百块，真的会有人来

关注？

新闻学的第一堂课，老师一定会告诉大家，狗咬人不是新闻，那什么是新闻？人咬狗。

没错，正是因为这种超出一般人想象的金额，才引来了诸多新闻媒体的竞相报道，不少还都带着一副居高临下的批判之势，痛心疾首的悲怆语调，义愤填膺地振臂疾呼，总会让我联想到这样一副画面：那些RMB玩家低着头，轻声说着，我对不起家人，对不起老师，对不起我自己……

到底哪里对不起了？

我拿着我自己的钱，别管是我赚的还是继承了海外遗产，总之来路绝对干净绝对合法，我为什么不能想怎么花就怎么花？我买房子是花，我买汽车是花，我买电脑是花，怎么买游戏道具就不行了？

举个简单的例子。一个普通的背包几十块，一个LV牌子的就得上万块，购买哪种除去看个人喜好外，最大的决定因素是你手头有多少钱。之所以不少人常说，哎呀，一个包嘛，何必买那么贵的呢？究其原因还是钱不够多，没


LV牌子垃圾袋充满了违和感

错，就是钱不够多。对于有钱人来说，他花一万块，就和我花一块钱的心态一样，差别就在这里。

我不是说我们都要去做个拜金主义者，只是现实情况就是如此，之所以我会对一个玩家花几十万买一个游戏道具表示惊叹，是因为我没有处在那个玩家所处的社会阶级，就是这么简单。如果还不好理解的话，那么就想想那些用牛尿来洗脸的非洲孩子，他们一定会对我这种每天洗澡的行为表示惊叹。当然这不是歧视或者优越感，只是现实情况再次就是如此。

所以，在游戏里花大钱的行为根本没有什么错，他的消费能力便是如此之高，如果你说他这不好，那不对，还真是找错了方向，因为提供给他们这种消费机会的，是游戏厂商。

说到这里，敏感如斯的你发出疑问，那我们为什么要玩网络游戏？为什么会往里面砸入大把的金钱？酷，我们现在渐入佳境了。

别人我不知道，也没资格评判，还是拿我自己说事儿。我高中的时候开始接触电脑游戏，玩的第一款游戏是个Galgame，嘿，不是H的，你想哪儿去了。之后和大家的游戏之旅差不多，"仙剑""轩辕剑""地下城""英雄无敌""三国志"，就这么一路玩了下来，完全被电子游戏这个玩意深深抓住，它怎么就那么好玩呢？我深深记得这样一件事，在一次期末考试前几天，我背着父母玩穿了《金庸群侠传》。如果按照父母和老师的认知，你一个马上要考试的人，怎么还有心情玩游戏？难道就不怕不及格，不怕留级，不怕考不上一个好大学，不怕找不到好工作？

我不怕。

没错，我当时就是不怕。因为当时的我根本不知道社会的严苛，世事的艰辛，我天真地认为长大这种事离我还很远，也完全不会去考虑谋生这种事情。所以我坚持打穿了《金庸群侠传》，我坚持玩着电子游戏。

为什么没人告诉我？为什么我的父母没有告诉我？为什么我的学校没有告诉我？为什么？

碍于各种因素，我无法展开详谈，我想你一定能够给予理解，握手。

总之，当时的我对学习这种事完全没有兴趣，甚至有点排斥。假如当时有人告诉我，"年轻人，如果你想打破一个传统，最先需要做的就是去学习这个传统"，那么我肯定会对学校抱有另外一种态度。如果你因为这句话，重新思考了学习这件事，一定要请我吃饭。

这种对学习的负面态度，加上确实非常枯燥的学习内容，怎么能不把我推向游戏的"深渊"？而且最主要的是，除去打游戏，还有什么提供给学生的娱乐？早恋？你别开玩笑了，我们那个年代抓住是要开除的！研究无线电？呃，我的理想并不是成为一个科学家。可以打打篮球嘛，是的我打了，但是我并没有爱上它。反正那时旺盛的生命力，我


不能这样打怪掉装备了

就奉献给了游戏。

后来从"石器"开始，我便过渡到了网络游戏，这就是为什么我会玩网游，而且我相信，我这样的例子绝对不是少数。

再说说为什么会往游戏里砸大把金钱。其实说起这个可就太简单了，一个字：我要变得厉害，变得瞩目，变成都叫我"哥哥"的存在，变成女性模型自动贴上来的首选。


信用卡决定你的想法

有需求就有市场，于是有的游戏直接贩卖经验值，有的游戏直接把极品装备分给充值最多的玩家，但是你就可以说这些厂商错了吗，不好了吗，没人性了吗？完全不能，实际情况是，他们对了，他们赢了，他们赚钱了，他们纳税了。来和我一起唱：玩家、厂商和收税者，那便是吉祥的一家。

为什么会对一个虚拟的游戏如此较真？如此执着？有专家或者先知说道，这是逃避现实，是懦弱的表现，为什么不把人生当作一个游戏？而追寻游戏里的耀武扬威？

首先，这个道理没几个人不懂。但是为什么要逃避现实？人生真能当作一个游戏？大部分玩家，包括正在上学的，或者已经毕业的，也包括我，还根本没有建立起"世界观"和"人生观"这种会影响我们一生的东西，仅仅一句"沉迷游戏是错的，把握现实才是对的"，是否就能把已经多年的积习一下改掉？劝一个酒鬼不要继续酗酒，远比在他喝第一杯时就给他换成可乐要困难得多。

不过这是我们的错吗？世界的真相，我们能否看到？世界的声音，我们能否听到？世界的宽广，我们是否触及？人生的意义，是不是在语文课本里？人生的方向，是不是家长为你指明？人生的旅途，是不是走完才发现错了方向？

我所看到的事实就是：越来越多人被网络游戏吸引，其中更不乏手头阔绰的玩家，因为时长游戏不景气，RMB游戏应运而生，既然有那么多有钱人，厂商就想着法让你花大钱，一个愿打，一个愿挨，谁也没有错。

你还别看不起人家，说到底就是嫉妒。什么破坏游戏秩序、打破游戏平衡，那是游戏本身的问题，和玩家一点关系都没有。

所以我悲观地认为，网游产业已经质变，过去那种游戏心情和游戏环境，它们消失了，永远。

抢来“魔兽”去“登塔”

永恒之塔（以下简称AION）自信地宣布开始收费，根据可靠消息，至本文截稿，AION最高在线人数竟然已经突破了100万。这款在测试之前就已经成为众多玩家谈论、关注的作品，似乎真的不负众望，高调掀开了韩式MMORPG的反击战序幕，而其战斗对象，不用提，当然就是网游神话WoW。

■天津 bakayoko

大家一定知道，WoW已经易手网易，前途现在还不明朗。不过我们今天不讨论网易、九城和暴雪间的三角恋爱，仅仅从用户角度，看看AION到底能不能抢来“魔兽”去“登塔”。

美型还是卡通

先看游戏画面，Ncsoft的产品一向以人物造型美型著称，AION自然延续了这一传统。游戏采用德国CRYTEK的CRY引擎制作，画面表现上可称得上优秀。值得一提的是人物建模，可供玩家选择调整的细节非常丰富，美型的脸蛋



是的，AION也能调节出这样的脸

自不用说，这次还允许玩家调节出一张你可以说丑陋，也可以说有特点的脸，也能说明这次建模系统的扩展性很强。

而WoW作为一款老游戏，自然没有这种优势，但是暴雪美工的强大实力弥补了很多硬件不足。单看某一处也许并不十分出色，但是整体的搭配则异常协调。所以即使在今天来看，WoW的画面不能说多么精良，但绝不落伍。

AION虽然是西方奇幻背景，但人物的造型更符合东方人审美观，在获得更多国人青睐方面，AION有很大优势。

又一个《天堂Ⅱ》？

除去副本方面的PvE，天魔两族对抗为主旋律的PvP，AION提供了独特的时空裂缝系统，不同阵营可通过不定时随机出现的时空裂缝到达对方的领地，大大增加了游戏的随机性，为了防止对抗双方的实力差距过大，还专门设置了起到平衡作用的第三方势力。

看到这里，也许很多读者会想，这个游戏是不错，但是并没有什么本质上的突破，它凭什么来吸引WoW用户？当初的《天堂Ⅱ》不也一样开始很火，后来不行了吗？笔者认为没有那么简单。

首先是时机，WoW进入大陆市场已经有4个年头，由于WLK的“忘了开”，导致不少玩家越来越无所适从，所以这个时候出现的AION，当真是恰到好处。

其次就是AION的游戏素质，NCsoft虽然在《Tabula Rasa》上投资失败，《创世纪》之父理查德加利奥特也因此离开，但也借机收获了大量欧美游戏界的人脉资源，在精简重组了欧美的工作团队之后，依然保持着强大的开发能力。

去年《永恒之塔》在韩国商业化运营之后，在线人数超越了WoW，成为韩国排名第一的网络游戏。也许有读者会认为韩国本土击败外来游戏，是天经地义的事情。但要知道，暴雪的游戏在韩国有着极高的人气。从《星际争霸》时代起，韩国就是暴雪最为重要的海外市场。当年WoW内测时，韩国就是唯



时空裂缝

一除北美地区的以外，唯一参与内测的国家。所以单纯的认为因为是本土游戏，韩国玩家才情有独钟是不全面的。

有利因素等于成功吗？

新游戏出现时，总会有玩家一窝蜂的进入，会造成爆满的假像。而最后能



失败的Tubula Rasa

常驻的玩家数量，往往在收费之后就会锐减，渐渐门可罗雀，这是一个不争的事实。

暴雪最为擅长的就是吸取其它游戏精华，加以整合并再次加工。出品后，再一点点加以更新，慢慢趋于完善，从而保障了游戏长期品质。其实WoW的很多单项拿出来，并不是最好的，但综合起来就罕觅敌手。AION凭借初上手时的声光影像表现，是完全可以吸引起玩家兴趣的。但在初期的热闹过后，是否能保证持续升温呢？仅仅从现在的玩家反馈看，AION存在着一些不利因素。比如很多人诟病17～18级任务断档、游戏缺乏核心动力等等，这些都很容易降低玩家热情。另外，较高的配置要求，也可能会成为一个短板。

击败WoW尚不可能

经常会看到有人表示，在玩过WoW之后，其余的网络游戏已经玩不下去了。这是一句玩家的真心话，却也是中国网游市场的尴尬。

俗话说，由俭入奢易，由奢入俭难，在感受过WoW这种豪华大餐后，一般饭菜确是味同嚼蜡。我们不知道是不是如前文所讲，想打败WoW，还得暴雪亲自出手，但从玩家角度来看，我们还是希望能够越来越多地出现AION这种素质的产品。

AION也许不会抢来很多“魔兽”去“登塔”，但相信也会有其立足之地。至于从WoW分流而来的玩家能否最终留下，我们会给予持续关注。

腾讯游戏来了，带着5亿用户

你可能没有MSN，可能没有Gtalk，可能没有网易泡泡，但你必然有OICQ。几乎全中国每一个网民，都在使用OICQ这个即时聊天软件。根据腾讯2006年数据显示，OICQ共有2亿2千140万活跃用户，而注册用户总数达到5亿7千2百30万。今年是2009年，这一数字自然有增无减。如果说2005年腾讯游戏的第一款作品是试水，那么今天的腾讯游戏则是大张旗鼓地来了，带着它的5亿用户。

■北京 doodle

《地下城与勇士》过百万用户，《QQ炫舞》两倍于《劲舞团》玩家，《穿越火线》迅速占领FPS网游市场。"太可怕了"，这是所有网游圈从业人员的感叹。得天独厚的优势，让腾讯游戏有着让旁人妒忌到眼红的后盾：用户。

打造互动平台

如同盛大、完美一样，腾讯也在发力打造属于自己的游戏平台，比如游戏名称以"QQ"开头，游戏与OICQ用户的互动等等。腾讯高级执行副总裁任宇昕对此表示："对于腾讯游戏这个平台，我们的目标有3个。第一是精品平台，我们希望在这个平台上运营和推出的游戏品质在同类产品里都属于高品质；第二我们希望这个平台能够全面，可以覆盖到所有主流游戏类型；第三，我们希望这是一个有非常强的社区性的平台。平台上每一款游戏虽然内容不同，但用户之间应该有非常多的互动。可以说游戏是一种手段，用户来到我们这个平台，不管你玩哪款游戏，在游戏中获得的成长、积累等等，同样能够在这个平台上有所体现。一个综合性的、社区性的平台，就是腾讯游戏的目标。"

腾讯眼中的精品游戏

作为玩家，最希望的就是游戏好玩，那么腾讯眼中什么是"好"游戏呢？



《QQ炫舞》与QQshow、QQzone的结合

腾讯副总裁王波认为："对于精品的判断，首先是这个游戏所代表的类型，该市场空间必须要大，而且最好竞争不要过于激烈，充斥很多同质化产品。其次就是游戏本身品质，这点比较好判断，比如它的画面、游戏性、持久性等等。第三点，也是最重要的，我们认为网游这种产品不是一锤子买卖，推出之后还有很多的工作要做，所以我们非常看重开发团队的理念，是否对游戏有激情？是否把它当成一个事业？不同的团队，理念也不相同，我们需要那些和腾讯游戏在理念上有契合的团队和产品。"

腾讯公司副总裁马晓轶补充道："除去以上3点外，我们也非常注意一款游戏是否能够让大部分玩家顺畅地进行，只有达到这个标准，才能说该产品有可能在它所处领域取得成功。"

市场细分需要预先判断

在这6款产品中，有传统MMO，有FPS，有休闲类，更有RTS，马晓轶对此表示："网游市场在不断增长，无论是用户的规模还是收入都在增长，去年用户的规模增长超过50%，收入增长也超过50%"。那么我们就会做出一个判断，这个市场究竟在如何变化？是不是从一款《传奇》变成了十款《传奇》？还是说一款《传奇》之后有两款《传奇》再加一款《魔兽世界》？腾讯游戏之所以要细分市场，是因为我们判断这个市场不会简单地复制原有游戏和类型，而是在越来越多玩家和厂商涌入之后，产品自然而然走向不同的方向。"

对于这6款产品，马晓轶认为："我不能肯定这6款游戏代表的方向就是今年网游的火爆方向，我只能说，这6款游戏有很大的机会获得成功。"

关于《地下城与勇士》

毋庸置疑，《地下城与勇士》（以下简称DNF）的游戏素质很优秀，但确实存在着掉线和外挂这两个问题，碍于这款产品的玩家数量和其市场地位，记者还是对腾讯提出了这个疑问。马晓轶坦承："我们不可能没有听到玩家对稳定性的一些投诉和抱怨，实际上我们也一直在努力解决这个问题。但是必须承认，这对我们来说是一个很大的挑战，因为它在线人数甚至可以达到160万，而在它的老家韩国，这个数字是不可想象的，我们和开发商谈到这个问题时，他们也说，开发完毕后，他们觉得能有3万人在线就没有白做。所以他们也没有预想到这个问题，有玩家建议做一个排队系统，但是在他们原有系统上开发这个系统是有一些困难的，因为服务器的结构有些不同，这是一个游戏设计本身的隐患。目前我们的解决办法就是开新服务器，确保玩家的分流和稳定，另外也在和韩国那边进行沟通，争取在技术上彻底解决这个问题。"

如果你想和腾讯合作

2008年，腾讯游戏旗下的产品多为代理，今年4月发布的6款产品中有3款是自主研发，任宇昕对此表示："代理和自主研发，这两者在今后是会齐头并进的。"王波同时透露："目前腾讯正在积极和一些开发团队进行联系。"

如果读者您有兴趣参与到这个市场中，不妨来看看腾讯与开发团队的合作流程。王波表示："具体流程分为这么几种情况，一种是产品已经做得有一定规模，这个时候我们会先看一下，如果有可能的话会体验一下，双方可以谈得更清楚。这也是目前为止我们最主要的合作方式；另一种是在更前期的产品开发阶段进行接触。很难用一把尺子衡量出一款产品将来能不能长成一棵参天大树，但是只要你有想法和创意，或者有需要帮助的地方，不管是产品设计方面还是资金方面，都欢迎来交流。总之，腾讯在合作这块是持开放态度的。"

王波同时透露："我们从一开始接触产品，到最后签约产品的比例大概是50：1。"

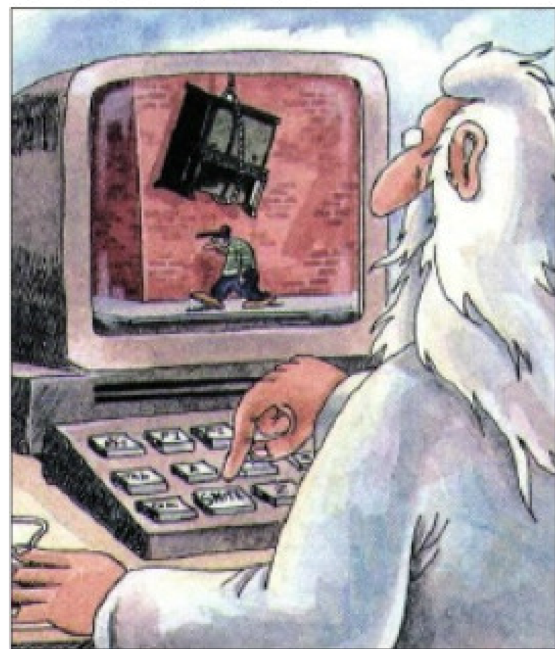
软盘地带

飞飞啊，你该往哪里飞？

软盘众：Fly小羽　　**发帖时间：**2009年4月17日

4月15日，“新飞飞”又更新了。

这次更新中，对于设定的更改，讨论焦点主要在两个问题上。第一是飞行器使用等级限制太离谱，而且事先没有任何与玩家的交流；二是在更新中，飞行等级升级所需经验加倍，交易所收取佣金的更改等等几乎直接涉及到经济系统的改动在更新报告中只字未提。作为游戏制作商，对游戏中的设定进行更改无可厚非，但如此肆无忌惮地吸金，而事先更是不进行任何通知和交流，这样的行为无论如何都说不过去。面对玩家在论坛中的反映，官方没有任何的文字回应，反倒是在论坛中搞“文字狱”，不停地删帖、封号。我们承认有些玩家在反映问题时言语过激，这样的情况删帖禁言是可以理解的。但既然可以叫“文字狱”，就说明禁言的范围已经远远超过了应有的程度。很多玩家在帖子中言辞诚恳，客观地分析利害，这样的帖子完全没有相关人士出来回应，而只要在帖子中出现了对网易代理能力的质疑、对新飞飞模式的分析、对论坛管理员行为的分析，甚至只要在主题中提到了管理员，或者提到了网易要代理WoW，都一律删帖。如果玩家言辞稍有激动，更是直接封号。


仅仅对于你建立的那个人物来说，没错你就是上帝

且不说言语不文明该不该禁言，但如果不是官方毫无征兆地乱改，侵犯了很多玩家的利益，伤害了很多玩家的感情，如果不是官方那种刀枪不入、冷眼旁观的态度，谁会去骂他们？

小明：似乎就没有哪个运营商不被骂的。如果只是个别玩家因为个别现象对运营商有微词，那绝对可以理解并且绝对正常，因为不管是何种市场，买卖双方肯定都有或多或少的摩擦。但如网游市场这般，几乎是在骂声中长大的产业，似乎还不多见。

仔细想想，其中原因就是“网络”两个字，它代表着虚拟。没错，不管你花了多少钱，投入了多少感情，给你的回报除去游戏体验外，就是那些虚拟的数据。也正是因为这种虚拟性，主动权几乎完全掌握在运营商、开发商手里。公平讲，玩家在这场博弈中，必输无疑。

前一阵新浪就网易接手WoW一事，邀请了不少业内名人进行了座谈，我也坐在电脑前学习了一下，不过我没仔细看座谈，而是被底下的玩家交流吸引住了。出乎我意料，没有多少人因为九城丢了WoW幸灾乐祸，也没有多少人因为网易接手欢欣鼓舞，大部分的意见都是“哎……谁代都一样，没人把玩家当人。”

如果你去问商家，是不是把玩家当人，他们肯定也会说“不当人”，因为玩家，是上帝啊！

终于70了，结束了我这长长的、长长的网游之旅

软盘众：舞红铃　　**发帖时间：**2009年4月13日

WoW算是什么呢？网游的神作？最高？唯一？都有吧。WoW大，真大，大到我曾经在AG和YN之间来来回回走了三圈还是不知道该去干啥，大到我跑了半天才发现，仅仅才跑了一小张地图而已……但这都不是我放弃WoW的原因，无奈、小白、各种心理上的压力才是最恐怖的。当别人好不容易和你组个副本的时候，我却还在迷茫这FB的缩写代表什么意思，位置在哪。即使别人不嘲笑你，那种心里的压抑难以言表，而这种压抑一直持续到了最后。我什么都不懂，玩到最后我也什么都不懂，而周围和你玩的人都是高手，我怎么好意思去和别人组队？去和别人FB问人家这FB在哪？怎么打？累了，一个人的WoW世界，小白是最可悲的存在，为何如此悲剧？从公测开始我就错过了WoW，不，其实从TBC开始我还是能赶上的。可惜我真正开始玩的时候已经3.0了，错过了太久太久。


开怀容纳天地，“成就”欢迎您

再见吧，网游。我无法把人生全部浪费在上面。对，我其实不是在玩网游，只是体验而已，就像玩一个游戏的试玩版，浅尝辄止。无法深刻的爱上一件事物，包括动漫。因为不愿沉迷，不愿迷失。多少年后，我依然记得，当年我也玩过网游，这就足够了。人生就是无数体验的集合，《魔兽世界》这个成就，我就此收下了！

小明：有个观念一定要搞清。是被逼无奈玩不下去，然后自我安慰说其实我就是体验一下，还是从开始就抱着“随便玩玩”的心态，厉害不厉害根本没所谓。从楼主这篇帖子来看，似乎更像是前者。我觉得当第一个法师玩不下去的时候，就可以离开了嘛……为什么非得玩WoW呢？玩游戏不就图个乐儿吗，如果寻找不到乐趣，那还何必玩下去呢？玩WoW也不会就高人一等，坐地铁一样没人给你让座，找工作也不会有什么附加值。游戏就是游戏，没什么必须玩的。

这让我想起很多诸如“100本必读励志书”“100首必听经典情歌”这样的题目，为什么就“必须”？谁规定的？人和人差异那么大，个性、喜好都不相同，别人的励志故事不一定就适合你，别人觉得好听的歌曲不一定你也觉得好听，所以别人觉得好玩的游戏，说不定对你来说就是个折磨。为了游戏而游戏，就没意思啦！

楼主最后说的“人生就是无数体验的集合”这点我非常赞同，网络游戏作为一种娱乐品，并不是生活必需的，完全没必要因为这种东西而纠结，这个世界那么大，好玩的东西多着呐，网游也只是其中之一而已。最后，祝你能够更加愉快地收获更多厉害“成就”哦！

GDC09

8款PC大作深度透视

■策划 本刊编辑部
执笔 防弹手柄、奥杰、DBL



由Think Services主办的2009年游戏开发者大会（2009 Game Developers Conference，GDC09）成为2009年春天真正意义上具有影响力的第一次游戏业界大会。根据统计，本次大会有超过1.7万名游戏开发人参与其中，进行了超过500场专业演说、课程、研讨会等，期间包括来自任天堂社长岩田聪和《潜龙谍影》系列制作人小岛秀夫的基调演说。

在世人眼中，GDC作为游戏开发者的专业“业务研讨会”，一直在笼罩在比较纯粹的“学术氛围”里。这些往年的特色都得到保留，比如Crytek公司就公布了他们最新的图像引擎。但随着业界的变化、E3、GC等展会的衰微或取消举办，GDC渐渐成了E3的一次预演，甚至抢过了部分E3的风头。最初以游戏开发者的技术交流为目的的GDC最近加入了发布新信息的元素，引起业界广泛关注。在GDC上，厂商越来越希望通过这个窗口展示他们开发中的最新游戏，媒体显然也乐见其成。于是，在GDC09上，发达的游戏媒体也挖掘出了大量开发中的游戏大作的最新情报。本期前线地带，我们将重点带来GDC期间的最新游戏资讯！


每一代《德军总部》里总会出现超现实元素，GDC预告片中展示了纳粹实验设施出现意外开启异度空间的场景，而这种未来战士将是玩家此后碰到的强大敌人之一

德军总部

预计发售日：2009年7月

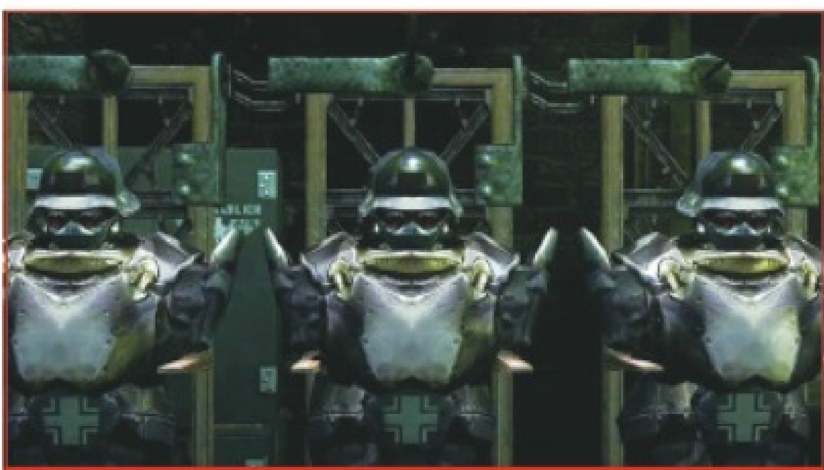
■GDC期间的Demo演示了平行世界的进入法和开放式的游戏结构。

《德军总部》是老牌二战题材射击游戏的最新作品，从《德军总部3D》到《重返德军总部》，一直到《德军总部》，这个系列的命名越来越简化。在此次GDC大展上，Raven Software仍然没有确认游戏的最终发售日期，但期间的Demo展示显示，游戏已经具备了很高的完成度，几个具有代表性的游戏方式，也清晰的展现在我们面前。

进入“面纱”世界

现在我们知道了本作的核心游戏方式：平行世界——“面纱”世界的进入方式和它的功能。在演示中，玩家只需要按下Xbox 360手柄上的一个方向键，就可以进入异度世界。异度世界与现实世界存在一定程度上的联动关系，“面纱”是现实世界的扭曲镜像。某些在现实世界中被铁门、围墙隔开的区域，可以在异世界中进入，然后回到现实世界，以“面纱”作为现实世界中两个相互封闭空间位移的跳板。


即将闯入德军基地的主角


纳粹量产的动力盔甲

之所以要进入异世界，是因为主角BJ需要在这里采集到用于维系各种超能力的能量。因为《德军总部》系列中的敌人并不仅仅只是那些使用K98、MP44的纳粹士兵，还包括僵尸、怪物组成的不死军团，它们绝对不是常规武器所能对付得了的。尽管制作组宣称玩家不进入面纱世界依然可以顺利地进行游戏，但游戏的难度一定会提高很多。如目前我们所看到的一种手持粒子炮、浑身包裹有动力盔甲的党卫军士兵，BJ根本无法与其正面抗衡。它的打法与《生化危机4》中的经典怪物——橡皮人非常类似：需要发现体内的3个红点，然后再对这些薄弱点猛攻。BJ需要使用减速超能力，放慢强化士兵的速度，然后绕到其背后启动透视眼发现他们的弱点。


在某些任务里可以和抵抗势力联合作战


升级版的僵尸敌人，比《重返德军总部》中那些家伙看上去更难对付

开放式任务

在此前的官方介绍中，我们已经知道游戏会采取类似GTA的开放式结构，主角BJ可以在游戏中接取和完成任务才能生存下去，这方面的内容在GDC上也得到了进一步的展示。玩家需要完成德国地下抵抗组织“克劳索”和“金色黎明”给予的各种任务，作为交换，他们会给BJ情报、武器和人员的支持。此外BJ还可以在黑市上购买各种作战物资，虽然要花费高昂的金钱代价，但这显然也是支撑你游戏下去的动力所在。

英文名：Wolfenstein　本刊译名：德军总部　游戏类型：射击
制作：Raven Software/id Software　发行：Activision　期待度：★★★★



Redcliffe村的保卫战揭开了《龙世纪——起源》万千气象的一扇小窗，我们不由得对半年之后的正式版多了几分期待

龙世纪——起源

预计发售日：2009年11月

■从GDC试玩版中我们可以看到小部分游戏场景、战斗的细节和一些之前从未公布的系统。



森林中的Redcliffe村，本次冒险的起点

备受观注的BioWare的全新角色扮演游戏大作《龙世纪》在本次GDC上提供了游戏的试玩。试玩长约30分钟，主题是Redcliffe镇防守战。从试玩版中我们可以看到小部分游戏场景、战斗的细节和一些之前从未公布的系统。

小队成员

首先为玩家介绍一下这次4人冒险小队的成员。小队由名叫Kinsley的主角带领，他是一个手持双刀，并长着一脸大胡子的盗贼。和其他BioWare的游戏一样，玩家可以随心所欲地创建自己喜爱的角色，这是角色扮演游戏的一大乐趣。小队的其他成员分别是弓箭手Leliana、穿着重盔甲的高个绅士Sten和一个身形瘦削、会变形的法师Morrigan。一眼看去，他们似乎和大多奇幻故事里的角色没什么不同，但当你逐渐深入游戏的分支对话系统——BioWare游戏的标志之一——你就会发现每名角色都有其独特的性格，而且他们的身世背景会影响玩家冒险的进程。

探索村庄

主角们相继登场，现在，冒险的时刻到了！4人小队来到一个名叫Redcliffe的森林中的小村庄。村庄此时正受到大瘟疫（The Blight）的侵袭，黑暗的恶魔是造成这场灾难的主要原因。同村中的长老交谈后，队长Kinsley同意帮助村民对付这股邪恶势力。这时，游戏的世界才变得复杂起来。你可以先放下当前的任务，探索一下村庄，整顿一下队伍的装备，以降低战斗的难度。



接受任务的时候，你准备好了吗？



Redcliffe村正受到不死军队的侵袭

很快你就会发现一个令人沮丧的事实，村中军队的装备非常贫乏。士兵们不但没有盔甲护体，手里拿的武器竟然全是木剑！这时你可能会想，村里的铁匠都死哪去了？来到武器铺，发现铁匠已然烂醉如泥。问之，才知道原来他的女儿被困在城堡中，四周都是怪物，无法逃生。你可以接受铁匠的任务帮他救出女儿，也可以听之任之。随着对话的进行，你发现Sten和Morrigan不是很愿意帮助人，他们尽量避开那些充满未知



千军万马，真的有点担心游戏的配置要求

英文名：Dragon Age: Origins　本刊译名：龙世纪——起源　游戏类型：角色扮演
制作：BioWare　发行：Electronic Arts　期待度：★★★★☆


作为肉盾职业，当然要站在队伍的最前方……


我们的弓箭手Leliana也当仁不让，发挥百步穿杨的功力



不好！中招了！强大的敌人不仅会抓起一个队友，还往可怜的家伙身上喷云吐雾……


华丽的魔法释放效果

以及没有意义的琐碎任务，只愿意完成当时的主要任务，对救铁匠女儿这件事表现得极为冷漠——Sten认为你没必要帮一个无能的傻瓜做事，只会用酒精麻醉自己的人不值得同情；Morrigan则觉得在形势危急的现在却为救一只大树上的小猫疲于奔命有些可笑。这时你的选择会影响到队友的情绪值。如果你的选择得到他们的认可，在接下来的战斗里他们会获得攻击力和防御力的提升，还会有附加的魔法效果。但如果他们反对你的决定，而你偏要一意孤行的话，他们就会变得暴躁不安，甚至有可能在战斗中临阵脱逃。

拯救行动

所以现在，先存下盘，然后去救铁匠的女儿吧！这样就可以让铁匠重新振作起来，军队的装备也会得到提升（他们会获得钢剑、盾和盔甲，等等）。接下来与村中的长老对话，选择等待黄昏时分的守城战。

激动人心的时刻终于来临了！战斗的策略选择系统非常丰富，它几乎包含了战场上的任何情况和突发事件。比如“如果X情况发生了，角色A就会采用Y行动。”举个简单的例子，当角色的生命值低于一定程度时，法师就会自动施发治疗法术。这只是最基本的，此外还有许许多多详尽的选择，显然BioWare也想让游戏的战斗系统更亲近于休闲玩家，避免玩家刚上手就被弄得一头雾水。

战斗的号角华丽地吹响了。士兵长大喊一声：“各就各位，准备作战！”穿上精良装备的士兵立刻排好阵型。我们的冒险小队也是。毫无悬念地，法师成为这场战斗的绝对主角。我们看到他竭尽所能地施展自己的天赋：一会召唤一道闪电投入敌营，让锥形区域的敌人均受到伤害；一会又发射一颗火弹撞击敌人，不但能引起爆炸，还会让敌人自燃；一会使出冰箭令敌人如冰雕一般动弹不得；一会又发出一波地震，让前方的敌人悉数倒地；一会用困惑术让周围的敌人眼冒金星，无法自控；一会又召出烈焰风暴将敌人吞噬……真是令人目不接暇，心中暗自捉摸：这其他职业还有存在的意义了么？同时，这么多华丽的特效和满屏的敌人要什么配置的机器才能跑得起来……接下来，我们全副武装的战士上场了。完全力量型的选手，朴实无华，于是很快镜头就切换到了盗贼身上。盗贼也有一些控制技能，而且攻击速度也不如想像中的那么快，可以说这个职业的特长在目前这段动画中还未体现出来。

试玩版中也展示了一些常见的组队作战技巧，比如在战斗前让法师给近战攻击队员加上附加冰伤害的Buff；战士激活防止被击倒的技术，然后冲入敌阵中吸引火力，这时法师就可以安然无恙地在后方施放地震术了。当敌人纷纷被震倒在地时，战士就可以左一刀右一剑地击败那些傻瓜们。

胜利号角

最后，战斗同样毫无悬念地胜利了，Redcliffe镇解放了，村民们欢呼：“啊，我们活下来了！”。一个有趣的细节时，战役的结束动画会根据实际的战斗情况有所改变。如果战斗过程中我军大量伤亡，动画的基调将是灰色的、阴郁的，同时会有一个沉重的声音说道：“为了纪念那些在战斗中牺牲的勇士……”。如果大部分人都活了下来，动画的色彩就变得明亮起来，作为回报，玩家将会得到“Ferris the Red爵士的头盔”，虽然我们并不知道这位爵士是谁，但听起来就很史诗。同时玩家也因为之前的选择牺牲了队员支持度。整个游戏的系统相当于等价交换，而玩家要做的并不一定是好人或是坏人，让队伍活下去才是游戏的主旨所在。

现在，《龙世纪——起源》PC版的制作工作已经快要接近尾声，BioWare正集中于其他平台版本的开发。接下来的几个月里应该会有Xbox 360和PS3版本的消息。游戏确定会在今年11月发行。P

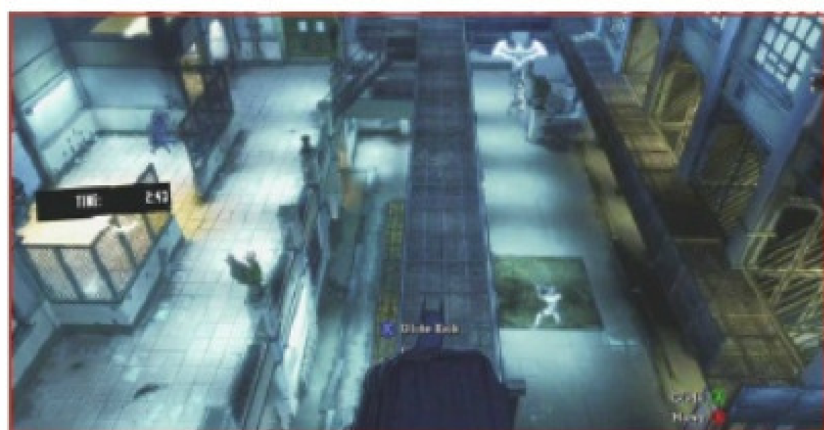


多人缠斗是蝙蝠侠时常碰到的大场面，他不仅可以用拳脚解决问题，有时也可以与场景中的物品互动，助自己一臂之力

蝙蝠侠——阿卡姆疯人院

预计发售日：2009年6月

■姗姗来迟的《蝙蝠侠》游戏看上去极佳地表现了漫画英雄的超能力。



选定一个目标后，可以利用蝙蝠翼以迅雷不及掩耳之势打上门去

在GDC09上，《蝙蝠侠——阿卡姆疯人院》演示了基于Xbox 360版的Demo，游戏的操作方式也首度公开。蝙蝠侠的常用攻击键是这样的：X键是主攻击键；Y为防御键；B键为可以暂时震昏敌人，但对大型敌人的效果并不明显；按住A键之后可以让主角快速奔跑。

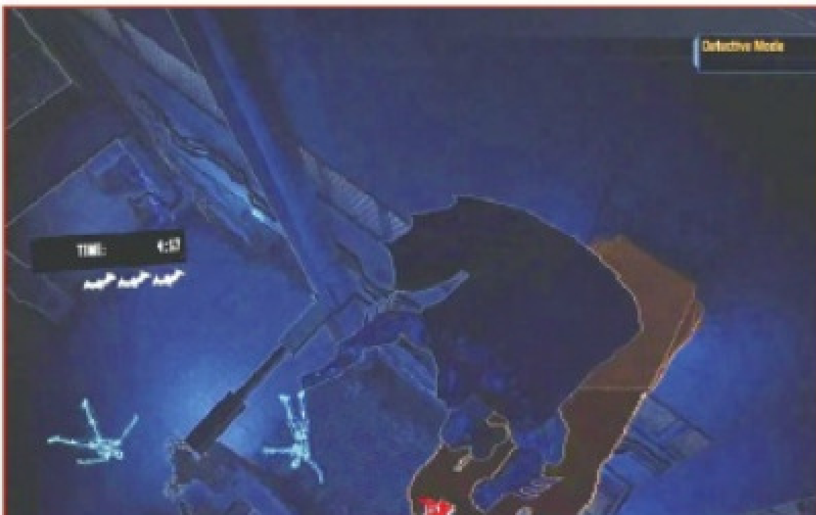
蝙蝠侠的能力

GDC上展示的Demo并没有完整的关卡，取而代之的是一个个独立的挑战关，蝙蝠侠在封闭的房间内同各种杂兵较量，制作组希望通过这种方式来向关注这款游戏的玩家展示动作系统。利用蝙蝠翼进行跳跃是蝙蝠侠攻击重装敌人时一项非常实用的技能，在击昏这些敌人之后，跳跃并快速滑行到敌人后方，对其没有装甲的薄弱位置展开攻击，可以快速制服这些难缠的敌人。

另一个令人印象深刻的是蝙蝠爪的强攻击效果，蝙蝠侠可以将敌人击飞，凡是在他飞行轨迹上碰到的敌人和物品，都会产生真实的物理效果。在同时面对多个敌人的时候，玩家可以打开一个类似热成像的“侦察模式”（Detective Mode），系统会自动用高亮和红色两种不同处理效果区分武装（持有武器）和非武装敌人（肉搏攻击），以区分当前敌人的威胁程度，这样便于玩家首先消除最直接的威胁，而不是在一堆大块头当中胡乱出招。



侦察模式下敌人的危险等级一目了然



就在侦察模式下行动

潜行部分的表现

在一些相互连通的房间中，当解决一处敌人之后，蝙蝠侠可以打开热成像眼镜去“透视”隔壁房间中敌人的数量和位置，心中有数，接下来就可以选用各种高科技装备进行出其不意的袭击，这应该会成为游戏中的亮点之一。从演示来看，蝙蝠侠的操控感良好，而更为令人印象深刻的是精致的画面细节。相信这款比电影迟到了一年的游戏，并不是纯粹以蝙蝠侠的名气吃饭。P



这招牌动作也是潜行的方式之一

英文名：Batman: Arkham Asylum　本刊译名：蝙蝠侠——阿卡姆疯人院　游戏类型：动作
制作：Rocksteady Studios　发行：Eidos Interactive　期待度：★★★☆


最初的演示关卡来自于一个沙漠中的矿井，兄弟俩很酷地解决了这里的危机，就像西部片里的传奇英雄们一样

狂野西部——手足兄弟

预计发售日：2009年6月

■GDC上揭晓了《手足兄弟》的战斗方式，以及Ray和Thomas会碰上什么样的倒霉的敌人。


貌似强大的矿井守护者

《狂野西部——手足兄弟》自从年初正式公布以来，一直处于语焉不详的状态，我们甚至不太了解游戏的剧情走向。在此次的GDC09展会上，展示了一个由早期关卡构成的Demo。

双主角和单线程

同前作类似的事，新作依然采用了双主角设计：Ray从前作的冒险中再度回归，他擅长左轮、炸药和近身格斗；擅长来复枪进行狙击的Thomas代替了Billy担纲第二主角。两个角色的技能不同，实现同一个任务的方式也大相径庭，但每个任务开始前，玩家只能使用关卡限定好的角色。不过在一些关卡中会用《生化危机》系列惯用的双主角平行时间分头行动的表现方式。游戏的主线剧情，也是描述这一对搭档在西部冒险过程中的恩恩怨怨，制作人甚至在本届GDC大展上提前剧透，游戏的大结局就是Ray和Thomas拔枪相向！

游戏的第一个关卡发生在1864年南北战争的背景之下。第一主角Ray是一名南军士兵，在军队中与第二主角Thomas结成了生死之交，在目睹了残酷的战争后，二人从前线开了小差，成了靠马匹和枪械生存的牛仔。一方面，南军的Busby上校率领一个骑兵排试图将他们绳之以法；另一方面，两兄弟在冒险过程中还需要与印地安人、墨西哥人和不友好的其他牛仔争夺财富和活下去的权力。除了西部片中司空见惯的小镇枪战外，游戏还将包含骑马状态下与子弹赛跑、悬崖峭壁之上同土著人进行的生死大战等刺激的体验。

动作系统的新花样

Demo还展示了游戏的“掩体控”射击方式，主角的贴墙掩护只要靠近墙壁就会被自动吸附上去，这让我们开始担心游戏中是否也会出现《凯恩和林奇》中乱吸乱靠的混乱场面。

前作中的慢动作效果，在本作中进化为3种：开启默认的子弹时间，玩家可用两支左轮，在被放缓的时间里放倒12名敌人；另一种慢动作效果可以主角为中心调整视角，相信应该是在肉搏战中方便玩家以一敌多而设计的；第三种慢动作中，玩家可以像西部片中的快枪手那样，用手指扳动击锤快速将6发子弹射光，这样做可在突然遇敌的情况下，以不瞄准的方式杀伤敌人。P


游戏的宣传画从一开始就渲染两兄弟的恩仇，他们却是因何反目呢？


一个印第安风格的营地

英文名：Call of Juarez: Bound in Blood　本刊译名：狂野西部——手足兄弟　游戏类型：射击
制作：Techland　发行：Ubisoft　期待度：★★★★


延续前作的设计，伞降仍旧是Rico的独门绝活，但他也可以耐心的乘坐直升机降落到合适的地点

正当防卫2

预计发售日：2010年第一季度

■许久不曾传出消息的《正当防卫2》展示了主角Rico上天入地无所不能的神奇一面。


从天上看下去，地上热带海岛令人神往

虽然Eidos Interactive并未宣布裁撤这款游戏的开发，但受到Eidos Interactive营收压力以及收购传闻的影响，Avalanche Studios的新作《正当防卫2》已经有一年时间没有发布新消息。令人意外的是，这款游戏在GDC期间却发布了新资料。

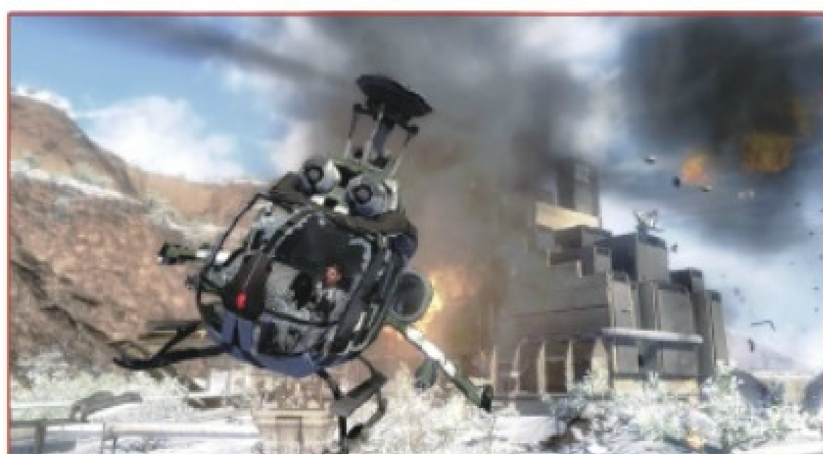
再战印度洋岛国

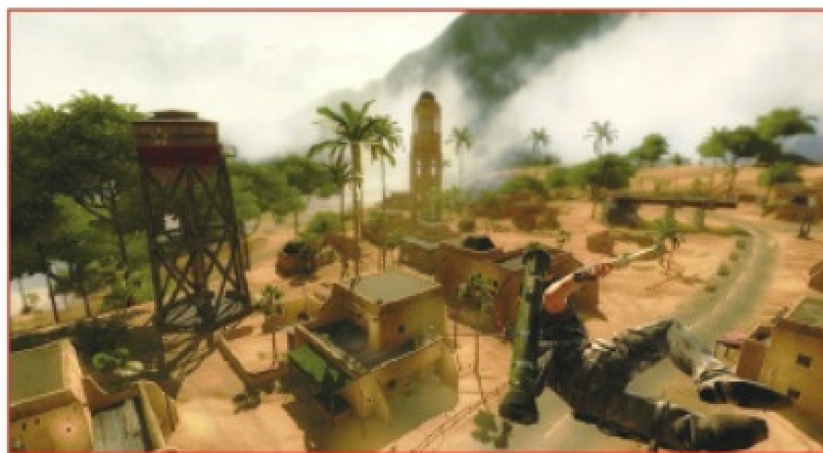
采用开放式结构的《正当防卫》的初代，各方面表现均一般，除了自由度以外，并没有在多如牛毛的同题材游戏中掀起太大波澜，只有开场的伞降场面令人耳目一新。新作的舞台位于印度洋的岛国Panau，制作组宣称地图的面积将超过1000平方公里。与前作类似的是，新作的重点并不是陆地，而是空中乘具体验，由于海岛地图的特征，又增加了大量的水上游戏体验。游戏的结构与EA出品的《雇佣兵2》非常类似，主角Rico可以接受这个岛国上各方势力给予的任务，最终推翻在这里呼风唤雨的独裁者。所见即所得，是制作组在此次大展上为游戏宣传的卖点，岛上凡是可看到的地方，无论是远处高山上的火山口，还是高楼大厦的天台，都可以成为主角涉足的舞台。

各式载具包打天下

游戏之所以具备这一特性，因为Rico有着GTA中那些习惯城市生活的主角们所不具备的攀岩和跳伞技能，或者说，抓钩枪和降落伞（动力伞）两种道具，赋予了玩家克服一切地形障碍物的能力。

GTA中非常罕见的直升机，在JC2中不但像大白菜一样平常，而且还收录有固定翼飞机。不想降落的玩家，可以选择弃机跳伞，然后操纵降落伞到达脚下的任何位置。抓钩枪可以让Rico像蜘蛛人一样在悬崖峭壁和大厦的幕墙上行走如飞。降落伞和抓钩配合使用，完全可以让主角以脚不着地的方式移动和战斗，甚至可以在悬浮状态下用抓钩来劫持敌人的直升机。地面上的各种交通工具同样可以被Rico利用，从游戏截图中火爆的爆炸场面来看，游戏的爽快度倒是不容怀疑。P


直升机大战扣人心弦


抓钩，无所不能的利器


火爆的场面随处可见

英文名：Just Cause 2　本刊译名：正当防卫2　游戏类型：动作　制作：Avalanche Studios
发行：Eidos Interactive　期待度：★★★☆


即便贵为人类领袖，也要亲自上阵对付机器人军团，而他手里的火箭筒对敌人来说几乎毫无威胁

终结者——救世军

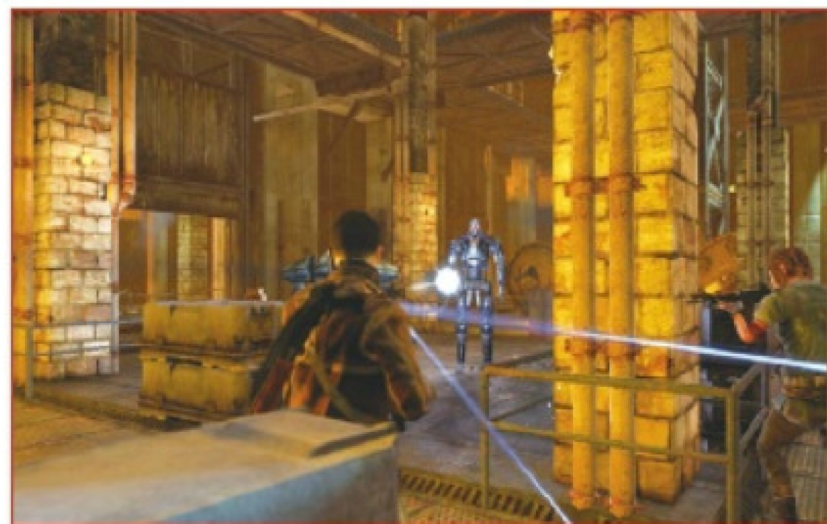
预计发售日：2009年5月

■以《战争机器》的名义，John Connor将和他的战斗小队在游戏里再次拯救世界。

经典科幻电影《终结者》系列的最新作品《救世军》定于5月份陆续在全球公映，期间自然少不了电影改编游戏的登场。在此次的GDC大展上，GRIN工作室带来了同名游戏，预计会在电影上映期间推出。

《救世军》的情节

首先展示的是游戏的开场动画。这场发生在未来的人类与机器的战争，显然与电影《终结者2》片头John Connor沙场点兵时的豪情毫不相干：人类被机器人军团打得落花流水，只装备有自动步枪和火箭筒的的反抗军，也只有被屠杀一种下场。被誉为人类领袖的Connor，在机器人的空地搜索下，只能是抱头鼠窜（可惜看上去跑起来都是那么帅）。


让队友吸引T600的注意力


利用掩体，万无一失

电影第四集，是以成年Connor为主角叙述人类抗击天网机器人军团的诗史。对应这一主题，游戏版也将主角从刀枪不入、火力强劲的阿诺州长机器人，变成了只有血肉之躯和常规步兵武器的Connor。在先前推出的终结者题材游戏中，Connor一直都是受保护的对象，而在新作中，他将顺应潮流成为抗击天网的核心力量。

“掩体控”大行其道

游戏采用了时下动作、射击混合类型游戏通用的“掩体控”设计。在演示的第一个关卡中，Connor只有一支M4步枪，这就是他同各类型号的天网杀人机器战斗的基本武装。但游戏在玩法上与《战争机器》《幽灵行动》有点不同：Connor的大多数枪械在射击天网机器人时都毫无威力可言，需要机器人暴露出弱点之后集中火力，才能将其摧毁。玩家在游戏中可以控制一个NPC战友小队，你需要利用好自己的小队，吸引这些机器怪物们的注意力，或者让队友占据有利地形后为Connor的个人英雄主义表演创造时机。

游戏的声光表现算不上突出，纸片一般的树叶和草丛，让人有穿梭时空的错觉。包括电影主演Christian Bale在内的主角，都将在游戏中以大众脸的方式登场，显示了游戏开发商在人物肖像版权上的无能为力。但值得欣慰的是，游戏得到了制片公司的支持，使得游戏中能够使用电影中的机甲设定。在演示的洛杉矶逃亡战和公路追逐战中，出现了不少先前在电影预告片中登场的机器人。P



英文名：Terminator Salvation　本刊译名：终结者——救世军　游戏类型：动作
制作：GRIN　发行：Warner Bros. Entertainment　期待度：★★★



《美国陆军》仍是以团队为基础的战术射击游戏，游戏内容类似CS，但和一般的开放式游戏警匪对轰的场面不同，不管玩家参与的队伍为何，扮演的只能是美国陆军士兵

美国陆军3

预计发售日：2009年第四季度

■美国陆军开发的“主旋律”游戏将以更加人性化的面貌提升美国人民从军的热情。

《美国陆军3》（以下简称为AA3）此次在GDC09上的展示，并没有像2002年的E3大展那样，在会展中心门外拉来悍马搞起临时征兵站。GDC的特殊性使得人们更关注这款使用“虚幻3”引擎制作的游戏本身。

更人性化的设计

这款由美国陆军出资制作对玩家完全免费的游戏，在其最新作品中也放下了“皇帝女儿不愁嫁”的身段，进行了诸多人性化的改进。在AA3中，玩家可以直接跳过繁琐的训练关直接进入游戏的多人模式，老玩家一定会对这一变化非常支持。希望熟悉游戏系统的新玩家，也可以选择自己所希望扮演的兵种之后进行专项训练项目，而不是以往“胡子眉毛一把抓”的模式。目前已经公布的训练项目包括医务兵、狙击手、特种部队、无人机操控员和通讯专家。

体验成长与荣誉感

每完成一项训练，玩家就会像真正的士兵那样为胸前增加一枚新的资历章。任务中达成限定的目标（如在若干秒时间内占占领一个特定位置，在一局比赛中独自干掉多少敌人），就会解开一项成就，成就也是以“货真价实”的勋章来表示的。参加一场战役并获得胜利，还可以像一名久经沙场的老兵那样获得行动纪念章。玩家在游戏中的用户信息从繁琐的数值，变成了更为直观化的勋章和履历牌，士兵的角色体验感也得到显著增强。另外游戏中还会有一个即时评价系统，根据玩家在战场上的行为，来评判勇气、服从、团队精神、无私奉献等士兵品质。玩家在游戏中的一些极端行为，如情况不妙之后就断线走人、无故伤害队友和平民、对战友见死不救等行为，都会通过这套评价系统清楚地显示出来，便于其他玩家在交手或者合作之前，就弄清对方的“人品”究竟如何。



更新的图像引擎使得细节的表现力更好，也更大地维持着这款免费游戏的吸引力

5个由虚幻3引擎打造的全新环境等待着士兵们为之挥洒汗水和热血。新作的团队合作在指挥上也进行了一些调整：指挥官可以在战前决策画面中将队伍分为A、B、C 3个小组，为其设置既定目标，随着战斗的进行，指挥官可以选择大地图上分布的灰色圆圈作为部队就近的重生点，免去了来回奔波的烦恼。P



新场景：中东的储油塔



不同“兵种”的配合非常重要

英文名：America's Army 3　本刊译名：美国陆军3　游戏类型：射击　制作：U.S. Army
发行：U.S. Army　期待度：★★★★


战斗的开始就像在《荣誉勋章》里跳伞那么潇洒，而且你落地的准头可以自己把握，唯一的问题是你是否能够安全落地

第八梯队

预计发售日：2009年第三季度

■PC版的《第八梯队》最多支持32人对战，空降复活维持着战场上高节奏的对抗。

“Section 8”在美国陆军的军事术语中，是指士兵由于精神不稳定而被强制要求脱离作战行动。在这款名为Section 8的游戏中，这个词组是指两个参战派系中的一个——第八梯队。虽然这支部队的成员的精神均为正常，但他们在进入战场前都要进行一次疯狂的举动：他们将从太空的轨道的母舰上直接空降到地面，这也是这款以《战地》为原形的团队线上游戏最为独到的地方。而在GDC期间，我们看到了更多的游戏演示画面。

地狱伞兵

GDC09上，制作组展示了PC和Xbox 360版的Demo，两个版本基本上相同，区别只在多人模式：PC版最多支持32人对战，而游戏机版只能支持16人。开发者在演示中强调了独特的空降式复活机制：在死亡后，玩家可以选择地图上的任何位置实施空降，对敌人的薄弱位置进行点穴攻击，同时敌人也可以使用防空武器让玩家在落地之前就灰飞烟灭。这里的关键就是，游戏允许玩家自由进入或退出，在死亡后也无需以亡魂视角等待本局游戏结束。虽然，制作组也承认，这样的游戏方式还有尚待完善支持，但可以预见的是，游戏的对战将维持火爆的高节奏对抗风格。


游戏中有制高点的概念

落地之后

在落地后，游戏的玩法与常见的射击游戏大体一致。但Demo中也反映出一些独特的设计。比如，玩家受到伤害之后，HP可以在脱离交战之后迅速恢复，但扣除的装甲值则是永久性的，这种设计正好和《光环》系列相反；游戏的联机人数无法与《战地》系列比肩，但并不代表地图会显得空空荡荡，因为双方都配备有为数众多的无人武器，一旦占领地图上的基地，刚才还朝着玩家疯狂射击的炮塔、堡垒，转眼就会听从自己的指挥，掉转枪口扫射敌人。此外还有一些具备战略地位的基地配备有超级大炮、远程导弹，足以影响战局的走向，一旦陷落，必将引发敌人“地狱伞兵”们飞蛾扑火般的疯狂反击。这样的设计已经上升到策略层面，而与一般的FPS对战不可同日而语了。P


武器的设计颇具科幻色彩


只要没死透，HP会迅速恢复

英文名：Section 8　本刊译名：第八梯队　游戏类型：射击　制作：TimeGate Studios
发行：SouthPeak Games　期待度：★★★☆

作为名作之后，《VR网球2009》比起《VR网球3》各方面都有不小的进化。在保留易于上手、快节奏对抗以及丰富的单机玩法传统的同时，新球员、新场地的加入，画面和音效的进步乃至细节处的不断完善都让我们有理由相信，《VR网球》系列将重振当年的风采

VR网球2009

预计发售日：2009年5月

■重庆 Jump

■在次世代平台上一次不算成功的试水之后，SEGA终于带来了《VR网球》新的变革。

谈起网络游戏中的PK，是否能让你热血沸腾作为这个星球上最好的街机网球游戏，世嘉的《VR网球》（Virtua Tennis）系列一贯以易于上手和快节奏的对战为最大卖点。登陆世嘉自家的家用机Dreamcast及PC平台后，《VR网球》赢取了更广泛的受众，各家媒体也是不吝溢美之词，纷纷冠以“家用机上最好的运动游戏”“史上最强网球游戏”的称谓。在知名游戏评论网站IGN评选的“永恒经典游戏TOP100”榜单上，《VR网球》也榜上有名。

辉煌已是过往

然而随着Dreamcast主机的落败，曾经辉煌的世嘉的游戏全线进入了低潮，《VR网球》系列自然也不例外。在《VR网球2》之后，长达5年的时间里除了两款掌机作品，这个系列没有推出真正意义上的续作，这段空白期也给了家用机上另一款网球游戏《上旋高手》（Top Spin）发展和壮大的机会，这款2K Games发行的游戏在Dreamcast的精神后继主机Xbox上大红大紫，并被誉为“新时代的《VR网球》”。面对竞争者的压力，按捺不住的世嘉终于在2006年推出了《VR网球3》。但之前的沉寂并没有为《VR网球》系列带来意料之中的爆发，核心要素停滞不前、画面落后、球星建模一塌糊涂，特别是有了专业性更强、核心要素更丰富的《上旋高手》系列作为直接对比，《VR网球3》仅仅收获了系列死忠们怀旧的心和媒体褒贬不一的评价。

好在世嘉承诺，《VR网球3》只不过是本系列在次世代主机上的试水之作，真正的革新将在随后的续作中到来。《VR网球2009》将在5月底摆上全球零售商的货架。踌躇满志的世嘉AM3小组在制作者访谈中透露出了对这款系列最新作十足的信心，而游戏的新增要素也确实令人激赏。

更多顶尖高手汇聚

《VR网球》最精彩之处在于玩家能够与世界最顶尖的网球选手在最顶级的网球场中进行比赛。《VR网球2009》在前作20名顶级球员阵容的基础上新增了10名选手（包括3名传奇名将），除了瑞士天王“奶牛”费德勒、伊比利


红土场上的比赛


伊万诺维奇漂亮的开局


真实重现的上海旗忠网球中心

英文名：Virtua Tennis 2009　本刊译名：VR网球2009　游戏类型：体育
制作：SEGA　发行：SEGA　期待度：★★★★☆


当心，白球落袋同样要被罚分！


真的要小心伺候这些鳄鱼


人物的细节非常完美，跑动中女将的网球裙如丝绸一般迎风舞动


完美的回球！人物的动作看起来更逼真，相比之下，草地仍旧是一块平面贴图

亚斗士“红土之王”纳达尔、美国“发球机器”罗迪克这些熟面孔之外，新生小天王德约科维奇、网坛魅影伊万诺维奇等极具人气的网坛名将也都将悉数披挂登场。比赛场地方面则加入了沙漠奇迹迪拜球场和中国玩家们无比熟悉的上海大师杯球场。球场细节一如既往的出色，硬地、草地和红土球场都呈现出不同的地表物理特性，不同的选手在不同的场地上也会有着不同的表现。作为一款原平台为街机的快节奏运动对抗游戏，《VR网球2009》仍然秉承了“易于上手，难于精通”的原则，即使初学者也可以很快打出漂亮的比赛，但真正高手之间的对决却是判断力、反应力和经验的碰撞。

现场气氛是本作改进的重点之一，新加入即时演算的球场观众和多声道环绕音效，球场的气氛营造达到了系列最高。在关键球拉锯时，凝重的紧张氛围让观众鸦雀无声，而漂亮的一球决出胜负之后，观众爆发出山呼海啸般的欢呼又会将现场气氛带入高潮。如此，玩家仿佛置身处地于世界顶尖的网球殿堂，情不自禁地为胜利发出呼喊。

更多精彩小游戏

职业生涯模式一直是家用机版《VR网球》的保留要素，本作仍然不例外。在该模式中，玩家将扮演一位新出道的网球新人，在不断的训练和巡回比赛中积累经验，逐步提高，最终成为全球顶尖的网球选手。生涯模式的主要内容分为训练和比赛，其中训练模式尤为有趣。玩家需要参加各种和网球有关的小游戏，以成为顶级网球好手为目标，训练各项网球运动所需的技能。

本作新加入了3种新的训练模式：“防守鳄鱼”“桌球大碰撞”和“动物园饲养员”。在“防守鳄鱼”中，玩家需要将发球机发出的网球精确地击回到对方半场蠢蠢欲动的鳄鱼头上，这些鳄鱼会从对方半场的底线爬出，如果不被阻挡的话就将偷走球场上摆放的肉块，这项训练可以让玩家的击球精确度得到提高。

“桌球大碰撞”则更像是披着网球外衣的台球游戏，玩家需要用网球的发球方式发出白球来完成一场花式撞球比赛，发球的次数越少，最后得到的评价就越高，除了发球能力，这项训练还能提高玩家球员的力量属性。而“动物园饲养员”有些类似于“防守鳄鱼”，不同的是，这次玩家不再需要伤害小动物，而是将助手丢出的不同种类的食物击回给不同的动物，比如将香蕉击打给喜欢水果的大象、将肉块送到饥饿的狮子嘴边等等。除了提高属性，玩家还可以挑战各个小游戏的积分记录，并将数据上传到官方服务器的排行榜上。这些妙趣横生的训练小游戏将轻松耗掉玩家数10个小时的游戏时间。



当玩家对自己的基础能力有了足够的信心后，还能参加由网坛传奇亲身传教的网球学院。

加入网球学院

相比起训练模式的进化，巡回比赛


水果的肉排应该打给谁？

模式也得到了相应的增强，除了参加世界各地的网球大赛，玩家也可以和各位网球名将进行私下的训练赛。随着比赛场地和比赛性质的不同，玩家将面对不同的观众氛围。玩家刚出道参加早期的初级比赛时也许观众寥寥无几，但随着羽翼逐渐丰满，一旦玩家能够跻身大满贯级别的顶级赛事，现场热烈的氛围也许会让你手心出汗。除此之外，新作终于为单机模式中加入了流行的越肩视角镜头，摄像机将固定在选手身后。这种镜头模式的优点无需赘述，知名的动作、射击游戏如《战争机器》《生化危机》等都采用了越肩视角，这种介于第一人称和第三人称之间的镜头模式能够极大地提升玩家的临场感。

游戏中的商店也货源充足。现在，网球商场中能够购买不同的个性化装备，每个玩家都能打造独一无二的游戏角色。我们有理由相信，《VR网球2009》的单机模式将是系列最完美、现场感最强、耐玩度最高的一作。无论是网球球迷还是喜爱运动对战游戏的玩家都有足够的理由期待这款游戏的早日面世。P





贴近现实的物体损坏系统的存在，保证了游戏在一定程度上的操作快感，如果每次剧烈撞击只是损失一点速度而赛车依然完好无损，那么玩家不会介意再撞一次

蓝天之下，废土之上，赛车掠过终点，《燃料》中的车手动作夸张潇洒又不失自然。在《完美机车》的惊艳之后，《燃料》的发布正好填补了PC上摩托车游戏的空白，开发商Codemasters公布的游戏视频告诉我们，拥有一辆越野摩托车是多么的酷，戴着头盔在狂风暴雨中形单影只、摇摇欲坠，却又穿透风雨绝尘而去的身影真是洒脱至极

燃料

预计发售日：2009年5月

■北京 周然

■拼装赛车、耗费燃料、迎着各种自然灾害狂奔竞速，原来只是为了赢取更多的燃料，够疯狂吗？

英国开发商Codemasters在竞速游戏界也算是割据一方的大诸侯，旗下的《科林·麦克雷赛车》和《极速房车赛》在PC平台上和《极品飞车》系列多年来分庭抗礼，不见示弱，现如今Codemasters又即将推出横跨三大平台的新作《燃料》，由设在法国的Asobo Studios工作室负责开发。

离经叛道的新作

相较于该公司以往开发的正统的、追求真实的竞速游戏，《燃料》多少显得有些离经叛道且野心勃勃，这个披着科幻外衣的游戏承诺将提供给玩家真实可变的天气环境、自由随意的比赛路线以及贴近现实的物体损坏系统。特别是游戏采用全开放式的无缝式地图，其总面积达到了令人难以想象的14 000平方公里，当真可以让玩家体验“天高任鸟飞，海阔凭鱼跃”的自由奔驰。虽然游戏多多少少和《完美机车》（Pure）有些相似，但是也有自身的独特之处。

赛车一向是竞速游戏的灵魂，官方宣称本作中可选择的车辆达到75种之多，这些奇思妙想的赛车想必也耗费了设计师不少心血。玩家除了可以体验多种风格不同的比赛的场地之外，游戏还提供了丰富的参赛车辆以供选择，玩家操控的机动车分为四轮和两轮两大类，包括卡车、摩托车以及SUV等在其他竞速游戏中难得一见的交通工具，由于本作带有浓烈的科幻风格，这些交通工具也会呈现出不一样的美感。游戏内置单人及多人联机部分，单人模式内容十分丰富，玩家可详细设计自己在游戏中的分身角色，并通过比赛获得装饰品等修改角色外观的道具——想象一下角色换上新纹身后绝尘而去的背影吧！

废土上的绝命狂奔

《燃料》采用了在竞速游戏中并不多见的科幻背景，游戏的故事设定在一个遥远而陌生的未来世界，那个时代的地球已经不再是晶莹剔透的水晶蓝，而是漫天烟尘不见天日。原因依旧是人类对环境的过度破坏这个老掉牙的桥段，气候变得极度恶化，自然灾害层出不穷，导致地貌发生巨大变化，这些复杂多变且诡谲无常的地形就形成了游戏中那些妙趣横生的赛道，例如高大的拱形


突破赛道的局限，令人难以想象的巨大场景都是你驰骋的舞台


奇形怪状的二手拼凑越野车


地貌奇观，飞驰在大峡谷之上

英文名：FUEL　本刊译名：燃料　游戏类型：竞速　制作：Asobo Studios
发行：Codemasters　期待度：★★★★



车手可以通过比赛的奖励来更换纹身


车手洒脱的车上动作，从中能看到《完美机车》的影子，但《燃料》的世界更加丰富


艰苦的比赛环境，车过溅起赛道上的泥土，天空中电闪雷鸣



耗费燃料，只为得到更多的燃料！这还不足够疯狂吗？

石梁、直刺云霄的尖锐石柱以及陡峭龟裂的山道等。

由于环境的恶化，燃料自然也变得极为珍稀和贵重，于是热爱竞速、热爱燃料的废土居民们开始通过竞速比赛来赢取燃料作为奖品——虽然听起来十分矛盾和纠结，但废土居民们就是这么做的，而他们的竞速工具，只是在自己家里用废弃零件拼凑起来的二手车，所以游戏中才会出现如此之多杂乱无章创意独具的车辆。

游戏许诺将为玩家提供“竞速游戏史上最宽广最多样的游戏环境”，在游戏场景中的自由发挥成为了本作的重头戏，而不是像常规竞速游戏一样，被限制在规划的赛道之内作精细专注而略显乏味的画圈运动。游戏的亮点之一——开放式无缝地图不仅广大，且地形多变，场景从高山、林地，到沙漠、雪原一应俱全。玩家一路驰骋，越过高山、穿过丛林、跨过沙漠、踏过雪原，心情将会随着沿途多变的环境和风景跌宕起伏。为了配合无边无际的开放式地图和美景，游戏中没有安排固定路线，玩家大可以自由地发挥探索精神，体会“其实世上本没有路，走的人多了也便成了路”的开拓精神。

看过地上，再来看看天上。在复杂多变的地面路况之外，本作的亮点之二——特别设计的动态天气系统和日夜交替系统。玩家在比赛时会遭遇不期而至的天气变化，让人后悔出门前没有关注天气预报。实时的天气变化会给玩家带来巨大的影响，从最常见的晴空万里到大雨磅礴，再到破坏性的龙卷风、沙尘暴、雷击、暴风雪。如果玩家足够倒霉，这些恶劣气候会一一展现在玩家面前，操作时需根据当时的气象现状适时调整比赛策略才能化险为夷。要知道，本作的亮点之三——强大逼真的物体损坏系统大概就是为这种场合准备的，不慎的操作很有可能让你车毁人亡。当然，如果玩家足够疯狂，也可以高喊一声“让暴风雨来得更猛烈些吧”，然后提速向着雷雨冲刺。

非主流竞速新风尚

近些年来，主流的竞速游戏发展迅猛，好评如潮的大作们都续作不断，而走在非主流道路上游戏也偶有闪光之处。《燃料》可算得上是百花齐放的竞速游戏大花园里的一朵奇葩，耳目一新的游戏背景、荒郊野岭的竞速环境，配上独树一帜的赛车外形，就像送给玩家的大礼包，里面的新奇礼物取出一件还有一件，让人惊喜连连。


你知道为什么这款游戏叫做《燃料》吗？因为车身上就写着“燃料”！


废土上的奇特竞赛是否能成为下一个赛车游戏经典？

特别是对PC玩家来说，相对于花样繁多的赛车竞速游戏，近年来能在PC平台上体验的摩托类竞速游戏是少得可怜，PS平台上尚有《摩托风暴》这样一款劲爆大作，而PC玩家们只能反复回味《摩托英豪》和《世界超级摩托车锦标赛》。可惜的是前者画面不够夺目而后者的专业跑圈过于严肃，甚至还有玩家依旧在“教坏年轻朋友”的经典游戏《暴力摩托》中寻找欢乐，至于笔者，则继续在GTA中搜刮稀少的摩托车，而《燃料》的发布正好填补了这一空白。

最新演示视频

在新公布的游戏视频中，游戏展现出的色调灰暗昏黄，场景大多是陡峭的戈壁和大块的岩柱，天空中电闪雷鸣、狂风肆虐，好一派地狱景象。游戏画质似乎并不十分精细，赛车和场景的建模也达不到目前市场上主流竞速游戏那种以假乱真的高度，但却偏偏极度迎合了游戏设定中未来废土大地破败苍凉的形象，两者擦出了漂亮的火花。

当然对《燃料》来说，画面和拟真度绝不是游戏本身所追求的，看看演示视频中夸张而不失细腻的车手动作、独特的高空跳跃和空中花式表演，再加上刺激火爆的飞车场面你就知道，《燃料》带给我们的，就有如游戏的名字一样，是一点即燃的燃料，是一旦注入就能狂奔千里的燃料，是废土大地上珍贵得让人搏命追求的燃料。

总之，对喜欢爽快体验、钟意越野竞速、热爱摩托驾驶的玩家来说，《燃料》一定会是个不错的选择。P

开心

游戏状态：
3月7日公测

■广东 SuperDBC

■随着《开心》公测的顺利进行，我们对游戏的PK功能也有了更加深入的了解。

谈起网络游戏中的PK，是否能让你热血沸腾？由网龙运营的卡通风格网游《开心》公测已经有一段时间了，而我们对游戏的了解也是越来越深入。那么不如将战场“移驾”Q版回合制网游《开心》的花花世界，这里虽然处处开心祥和，但是PK起来也决不含糊！并且《开心》PK功能与众不同的地方在于，它提供的PK方式不止一种，虽说不至于千变万化，但也足够你开动一切脑细胞，和对手斗智斗勇。因为，《开心》达人进行PK时，考虑的不单是刀峰够尖够利、出手要快要狠，更多的是“幕后的影响”，像是人物属性的加点、幻兽宝宝的操纵以及组队职业门派的搭配都要考虑。这些因素统统影响着PK的胜负、双方交战的回合数。究竟如何来玩转？现在就让笔者为你揭开《开心》PK的“庐山真面目”。

从加点开始

在《开心》中，向来没有人敢说自己最厉害，因为随时有可能被同战斗力的玩家拉下马。难道是运气在作梗？其实这和人物、幻兽的属性加点有着莫大干系。毕竟，向来百变的《开心》，岂会让人物、幻兽宝宝的养成“安分守己”，完美加点本身就是不存在的说法，倒是需要你轮流加点的幻兽宝宝数量不止一只。不同幻兽的品质不同，哪怕只是一点的加成，都会在同类幻兽中发生翻天覆地的变化。

人物、幻兽宝宝的基础属性一样，一共分为5项：生命、法力、攻击、防御和敏捷。生命代表着生命值；法力代表着法力值；攻击决定着你的伤害数值；防御强化你的防御能力；而敏捷不但影响着你的出手，还有可能让伤害最大化。以上5项属性的点数，由人物、幻兽宝宝升级获得。每升一级，除了系统自动为你的5项属性增加1点的固定点数外，《开心》还会根据你和幻兽宝宝的等级分配不同的自由点数。

此外，幻兽宝宝在获得点数上比人物多了一项专属权利，那就是当《开心》幻兽宝宝每升一星级后，同样也将获得一定的自由属性点。获得点数的多少完全取决于幻兽宝宝的星级，并且达到60星以上的幻兽宝宝可在每升级10星的阶段上，继续额外获得10点自由点数的奖励。这自然会让幻兽宝宝的属性值迅速突飞猛进，在PK场上大显身手。



了解《开心》中的战斗力是怎样计算出来的，对你的实际战斗力是非常有帮助的



加入一个正在PK的队伍

单人和组队切磋

“PK”说法虽然时下流行，但在《开心》中为其取名“武艺切磋”，大有到达“高手过招，点至即止”的武学最高境界。在花花世界里，“武艺切磋”满足所有玩家的个人喜好，它分为单人切磋和组队切磋两种，不管是想

英文名：（暂无）　中文名：开心　游戏类型：大型多人在线角色扮演　制作：天晴数码
发行：网龙（中国）　期待度：★★★★


施放剧毒的虫群来腐蚀敌人的生命


巫师的闪电术魔法，群攻的法宝



出征的3只宝宝即使倒下，还可以继续召唤出身上其他没有死亡的宝宝，继续帮你战斗

1对1单挑，还是多人对多人的车轮大战，统统都没有问题，让你检验修行的PK之路走得更加百变花样。

单人切磋方式很简单，根据游戏界面操作，向你想要切磋的对象发出切磋申请即可。在单人切磋的模式下，你能再次看见《开心》另一个与众不同的地方，即可以同时调集3只幻兽宝宝帮助战斗。初始出征的3只分别是你的主将、两只副宠。这也是为什么前文中提到，拥有幻兽宝宝也能决定胜负的原因。

组队切磋，则是让PK激情升温，由你呼朋唤友与好友一起上阵对敌。这个时候，在众人PK的战场上，你能有更多机会观察各位达人的大致加点情况，从中取长补短发现优劣势。比如有的高手在意敏捷，喜欢先发制人。有的则在意攻击的伤害，喜欢后制人，往往后者比前者出现更多全秒。当然，因为对方的血已经先被攻击掉一半，剩下就是战场清除“侥幸者”，快速结束PK，把握时间挑战下一轮！

职业的搭配

在组队切磋中，想要玩出百变配合，五大门派职业搭配十分重要，不同的门派各有不同的强项。蜀山能熟练操作各种强大的剑阵，带来不同的效果加成；蓬莱能克制修罗，具有护甲、加血、复活等技能，对于防弱的小队，有他们的加盟当然再合适不过；修罗虽然“惧怕”蓬莱，但擅长催眠、石化等，战斗力也不小；密宗、望月则分别是近战、远战的火力，他们的加盟都有助于提高全队的整体战斗力。


天赋对你的能力十分重要


官职对战斗的影响

此外，《开心》幻兽宝宝一直与你形影不离，它们是花花世界里不可缺少的“核心”，人人都可以拥有数十种幻兽宝宝，它们可以协助玩家战斗，被玩家封授各种官职，为PK战增强更多伤害、防御等效果加成。同时，幻兽宝宝的星级越高，所带来攻击威力更加可观。此外，在《开心》的五大门派中，各大门派都有继承上古精髓，开创了一招“人宠合击”，需各门派拥有高星宠物才能共同施展。这项技能不可小瞧，以横扫千军这势大范围攻击对方，在PK中让对方压力徒然倍增。

此外，在《开心》的花花世界里，除了与众位玩家的日常武艺切磋，《开心》还在每周举行武仙大会，无论你是什么职业，无论你采用何种战术，在《开心》武仙大会上都是合法合理的，官方还有送你各种大奖，让你自豪PK无罪。在官方举办的活动中，你可以登上这个展现自我实力的舞台，率领队伍逐级进阶，问鼎“冠军队”，挑战“武状元”的称号，尽情PK到底没商量。

强制PK的功能

眼睁睁看着仇人就站在自己身旁却无法杀他，这种有气无处发的事情，是否也发生在你身上过呢？不用再郁闷了！《开心》为你准备了报仇必备之利器——杀手符。使用后，半个小时内，你将进入杀手状态，只要仇人进入了你的视野范围，都可以向对方发起强制PK，无需通过对方确认！

杀手符的使用方式很简单，首先点击屏幕下方的按钮，打开灵石商店，购买商店中的杀手符。购买成功后，杀手符就会出现在你角色包裹里，打开包裹，右键点击杀手符，你的人物即会进入杀手状态，进入杀手状态的玩家，四周会有火焰燃烧的效果。被强制PK的玩家，不会接收到任何PK请求，将会立即进入战斗状态。

读到这里，相信大家已经对《开心》的PK玩法有所了解了。在这个百变的花花世界，游戏还有更多精彩等待你来挖掘。升级打怪、完成海量任务内容，养宠作乐、玩转巅峰人物对决……都不是梦想。带着你和你的朋友，一起来探索吧！P

本月开发日志

■贵州 yago

《极品飞车——变速》新特性访谈录

■视频来源：GameTrailers.com



从开发者的劲头来看，似乎一定要为NFS系列打个翻身仗

美国艺电欧洲分部资深副总裁Patrick Soderlund在视频中向媒体详细介绍了《极品飞车》第13代作品的特性，它注重的是驾座舱的模拟和撞击的互动性。

Patrick提到，《变速》的开发已经持续了大约18个月，这款游戏以体验驾驶赛车竞速的激情为出发点。"我们决定让《极品飞车》这个品牌变得更真实一些，因为曾经开过赛车，所以我很快自愿报名参加游戏开发。与我合作的开发团队是位于伦敦的Slightly Mad Studios，他们展示了一种我们非常喜欢的技术，本作正是基于这一技术设计。开发初期大概有整整6个月都用来构思游戏的核心要素——你坐在车里是什么感觉，驾车竞速是什么感觉，当撞车时你会发生什么情况，当你车身破损的时候会怎么样，别的车撞翻你的车或你的车撞翻其他车时会怎么样，等等。"Patrick说，"当玩一款游戏时，这些都是你最先会注意的事情，比如驾驶室里的布置，撞车时的头部震动，高速行驶中的镜头模糊等。"

因此，本作的人工智能会针对玩家驾车的表现作出明显回应，比如被电脑控制的赛车被玩家撞了会选择报复，它们也会犯错误，也会在玩家眼前相互撞车，门破人飞。新作中，驾驶室里的所有东西都可以正常工作，仪表盘上的仪表，像油压表、燃油表都能正常读数，你在驾驶室里左右扫视一下仪表盘就知道当前车况如何，像车内装饰皮革等小物件的精致程度也远胜《卡本峡谷》。高速行驶状态下你会发现到超常重力加速度对视线的影响，当撞车时你也能体验天旋地转的感觉。Slightly Mad引擎技术中最重要的是真实的改装系统，比如改装一辆保时捷时你可以把发动机装在车身背部，这是一种很常见的改装，但对那些喜欢研究数据的玩家来说，他们第一步要做的是不断调试变换，游戏中汽车会立刻给出新数据，根据调试的结果找到最佳性能方案，这也是赛车人的一大乐趣。Patrick说，新作的世界并非开放式，游戏场景大多设定为竞速赛道，你会看到一些世界著名的赛道，也有一些虚构赛道，比如现实中大名鼎鼎的伦敦F1赛道会在游戏中再现。关于竞赛模式目前还无法详谈，但是当玩家真正接触到它们的时候肯定会有截然不同的感受。

《X战警起源——金刚狼》开发者群访

■视频来源：Gamersyde.com


《金刚狼》看上去会是一款"名不虚传"的电影改编游戏

大家都叫他金刚狼，但他的真名却鲜有人知。同名电影的改编游戏落户在Raven Software，这段开发者访谈请来了《X战警起源——金刚狼》从制作人到程序的多名主要成员介绍制作幕后。

"金刚狼是个复杂的角色，这位超级英雄受欢迎的原因是他能拨动所有人的心弦。大家都希望了解更多有关他的传奇，他的战斗厮杀，他如何教训那些坏蛋。"Raven公司为这款游戏组织了50人的开发团队，他们打造出的金刚狼号称游戏史上最完美的角色，金刚狼拥有其他超级英雄无法做到的绝技，喜欢格斗的玩家会爱死游戏里的金刚狼，他能瞬间跃出20英尺，跳到敌人跟前用手上钢爪发动旋风攻击，跃击瞬间游戏画面会变成慢动作模式，玩家可以看清金刚狼如何避开直升机旋翼的致命扫击，这种独特的攻击模式使游戏颇具新鲜感。金刚狼的攻击分为快速、重力和抓握3种，与敌战斗时他还可以积蓄怒气使得自己的钢爪变红，攻击威力更大。这款游戏完全围绕金刚狼而制作，美工利用真人动作捕捉技术再现金刚狼的矫健身手，音效师为模拟钢爪破敌肢体的声音还特别录制了西瓜破碎的声音。这是一款充满热血、暴力和动作感的游戏。







《教父Ⅱ》视频评论

■视频来源：GameTrailers.com


《教父》的续集仍旧毁誉参半

Gametrailers评测组的《教父Ⅱ》评论可谓出言谨慎。《教父》是好莱坞史上最伟大的经典影片之一，由电影改编的游戏也取得了不俗成绩，EA希望以此招牌继续开发的《教父Ⅱ》也能走红。本作中玩家将要打理更多黑帮事务，除了恐吓敲诈还有杀人放火。本作开篇很快出现海门·罗斯和弗雷多等电影角色，之后主人公相继征战纽约、迈阿密等地，游戏剧情与电影故事有些许联系。玩家的黑帮业务自由度更大，可在城里驾车闲逛，还能发动家族战争与敌对帮派争夺地盘，摧毁敌对家族的基地别墅可将其彻底消灭。俯瞰视角下的多人模式很有即时战略游戏的味道。多米尼克最多能带3名心腹手下乘车同行，外出与人谈判时看上去很威风，玩家可命令手下攻击或守卫，还能指示他们做出爆破等特殊动作，随着家族事业的扩大可雇用的手下越来越多，但需要的花费也随之增加。游戏中的打斗、枪械射击声非常真实，画质精细度不算令人满意，但换来的却是较好的运行效率。



《杀戮原型》开发人员访谈

■视频来源：GameTrailers.com


《杀戮原型》

《杀戮原型》（Prototype）是一款根据漫画改编的高自由度的惊悚动作游戏，失忆后追寻真相的主人公拥有飞檐走壁和吸魂、诈尸一系列超级能力。

视频首先揭密了游戏的情节：故事围绕一个叫Alex Mercer的主角展开，从昏迷中醒来的Alex失忆了，他不知道自己是谁，也不知道自己在哪里，但他很快发现自己拥有惊人的超级能力。在这个过程中，他意识到有人对自己的身体做了什么，他想要找出那些人并让他们付出代价。开发者认为，当大家玩游戏时肯定希望品味顶级动作游戏，大多数玩家都喜欢破坏身边的各种物品，你可以摧毁大楼，也可以砸烂游戏里的各种东西。因此开发者保证，他们会在游戏中让你体验到长达20分钟的肾上腺激素剧烈分泌。

游戏如此刺激的秘密是，你可以在游戏中迅速变成你遇到的任何一个人。当想要通过类似吸取魂魄的方式变成某个人时，你必须先干掉对方。比如想要潜入某个军事基地时，你可以利用这项技能潜入军事基地找到指挥官，即使是最先进的生化安检系统也无法识破你，因为你和原来的替身完全一样。玩家可以变身为平民和武装人员，主角在吸收他们中的某些个体后会获得有关自己过去的记忆碎片——听上去阴谋味很浓。

开发者提供了多样性的游戏体验。“喜欢射击的玩家很快将有机会操纵一辆坦克，在游戏里的某一关中主角可以钻入坦克，还有更多人期盼着能驾驶直升机，这款游戏的精彩之处足以吸引不同类型的玩家，你想要怎么玩都行。”



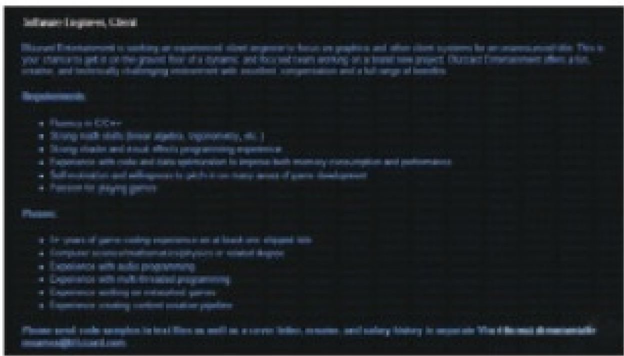
头条新闻

■《魔兽世界》3.1.0补丁更新


奥杜尔截图

4月14日，在PTR上经过一段较长时间的测试后，魔兽世界第二个资料片《巫妖王之怒》的第一个主要内容补丁3.1.0顺利按计划推出。这个补丁将增加很多重要内容，核心内容是团队副本奥杜尔，包括多达14场首领战、包括T8套装在内的800多件新装备、超过100项的成就，而且每场首领战都有困难模式，我们将会再次看到Ensidia等顶尖公会争夺世界第一的好戏。另外补丁还包括了双重天赋、副本地图、新的世界事件银色锦标赛、各职业的重要调整、精神回蓝的削弱、新的橙色武器、新的钓鱼任务和钓鱼坐骑等很多新内容，另外竞技场第五赛季也在同一天结束，冠军队伍将得到他们的头衔和冰霜飞龙，而第六赛季将在一周后开始。

■暴雪正在开发第五款新游戏


暴雪的神秘招募页面

暴雪手中已经有很多备受玩家期待的游戏在开发，《魔兽世界》还有很多的内容补丁和早就计划好的资料片，还有《星际争霸Ⅱ》《暗黑破坏神Ⅲ》和下一代的MMORPG，这些都是大家已经了解的，但是看起来暴雪还有一个在秘密进行的新项目。在暴雪官方网站的招聘页面上，近日出现了一个“未宣布”（Unannouced）分类，之下有客户端软件工程师和游戏性软件工程师两个职位，都是为一款尚未宣布的游戏招聘有经验的开发工程师，前者针对游戏画面和其他客户端系统，后者则面向游戏规则系统。这几乎就等于官方确认新游戏的存在。来自暴雪内部的消息也表明，这里说的不是《魔兽世界》新资料片，也和下一代MMORPG无关，确实是一款全新游戏，而且目前正在使用《魔兽世界》引擎进行测试，今后会换用新引擎。联想暴雪COO Paul Sams在2006年的言论，也许暴雪会由此开创一个全新的游戏系列？

■暴雪开放《星际争霸Ⅱ》Beta测试注册



新的战网登录页面

暴雪旗下全新游戏战网Battle.net 2.0已重新上线，现已开启北美及欧洲用户注册，暂时没有亚洲地区，这次Battle.net 2.0已经加入《星际争霸Ⅱ》（StarCraft Ⅱ）Beta版测试邀请，在线注册玩家即有机会获得暴雪提供的《星际争霸Ⅱ》Beta测试邀请码，战网地址为：http://us.battle.net。

■台服《魔兽世界》续约4年

智冠科技旗下的游戏运营商智凡迪已经与Activision Blizzard续约，未来4年，《魔兽世界》中国台湾地区的代理权仍会属于智凡迪。智凡迪的《魔兽世界》去年营业额约有七八亿元新台币，获利超过1亿元新台币，是智冠旗下获利贡献度排第三的子公司。暴雪在《魔兽世界》运营商希望与代理商共享利润，透过合资公司来运营，因此与智冠成立智凡迪，智冠持股7成，暴雪持股3成。智冠科技表示，双方过去4年合作愉快，而且双方续约条件与之前相去不远，并没有很大出入。

月评

■ Ensidia能否证明世界第一名副其实?

由前世界第一公会Nihilum和第二公会SK-Gaming合并而来，Ensidia拥有最豪华的团队，而《巫妖王之怒》内容设计变得简单了，Ensidia应该有横扫一切内容的实力，但是他们却出现了关于资金的丑闻。而在10人模式萨塔里奥+3龙、6分钟玛里苟斯击杀、永恒者等3项困难成就的竞争上，Ensidia并没有都拿到第一。这次暴雪经过3龙模式的尝试后，在奥杜尔中全面普及困难模式，甚至设计了一个必须以困难模式打过所有首领才能挑战的困难中的困难模式首领。

在PTR测试中，可能是为了避免以前出现的不公平问题，暴雪改变了奥杜尔测试方法，只是在特定时间开放特定的首领供测试，而且有些首领分别只在美服和欧服上测试，Ensidia在测试服上似乎没有什么动静，他们是在忙于游戏之外的其他事情，还是在不动声色地准备？答案很快就会揭晓，让我们静观其变，看看这次的3.1.0补丁，这次“更困难”的奥杜尔会给《魔兽世界》的发展、给高端公会的竞争带来什么变化吧。P


北美的3.1.0版本上线还没24小时，奥杜尔中已经有9个首领倒下了



Ensidia终于可以再次证明自己

《魔兽世界》永恒者成就达成心得

■福建 风梦秋

我们都知道，《巫妖王之怒》的副本难度普遍较低，但暴雪还是准备了像是萨塔里奥+3龙的困难模式以及“永恒者”之类的困难成就供中高端公会挑战。其中，要求在一个副本周期内打通英雄模式纳克萨玛斯且无人在首领战中死亡的“永恒者”成就可以算是最难的一项，随着装备的提升和配合的熟练，越来越多公会可以打过萨塔里奥+3龙，但是要求整个团队无人失误而且还有很多运气因素的“永恒者”始终是非常困难的。

根据某公会进度网站的统计，在欧、美服打过英雄模式萨塔里奥+3龙的有约13%的公会，打过普通模式萨塔里奥+3龙的有近7%，但达成“永恒者”的就只有不到2%。3.1.0补丁中完成团队成就将不再奖励310%速度飞龙，等国服开放《巫妖王之怒》时肯定是拿不到了，但是完成这项成就取得“永恒者”头衔仍然会是最值得炫耀的资本之一。下面笔者就结合收集到的资讯以及所在团队经过无数次尝试终于取得这个头衔的经验来说明一下需要注意的地方，希望对目前奋战在台服的朋友们有所帮助。

基本要点

首先结合官方蓝帖关于此项成就的一些说明，列出基本要点如下：

1.“不朽者”/“永恒者”成就跟副本ID关联，只要这个副本有人在任何一场首领战中死掉，这个副本ID就被标记为失败；

2.如果是在第一场首领战中死人，大家可以退出副本解散队伍由不同的人邀请大家组队，这样可以重置副本ID，但只要打死一个首领副本进度被保存，就不能这么做了；

3.中途可以更换团员，只要ID没问题，甚至可以让新团员加入最后的克尔苏加德战斗，只要战斗中无人死掉，这个新团员也能完成成就；

4.只有在没问题的ID中参与杀死克尔苏加德的团员可以完成成就；

5.需要全体团队都专心致志，有些公会甚至制定奖惩制度，比如某些战斗中解除诅咒次数最多的有奖励，而因为个人原因导致本周尝试失败的需要向公会捐献22格包两个；

6.全体要意识到生存是最重要的，而不是DPS，最好关掉统计伤害的插件等，而密切注意统计威胁值的插件以及距离警示窗口等；

7.高延迟和掉线是最大的问题，最好选择服务器比较稳定的时段尝试，所有团队应该关掉所有不必要的插件；

8.多带治疗者在某些首领战中可能会有些帮助，但阻碍一个团队完成此项成就的往往是一些无法靠治疗挽救的低级错误。比如，在塔迪乌斯战斗中忘记移动，在克尔苏加德的战斗中忘记跑出虚空区域等，所以关键是带意识最优秀的25个成员，如果可以选择的话应该多带DPS，尽快解决战斗可以减少失误的几率；

9.有两个天赋非常重要：一个是牧师的神圣系终极天赋“守护之魂”：召唤一个守护之魂庇护一个友方目标，使其受到的治疗量提高40%，并且可以通过牺牲自己来阻止该目标死亡。牺牲守护之魂会中断其庇护效果，但是可以为该目标恢复50%的生命值，守护之魂持续10秒。还有一个是圣骑士的防护系天赋“神圣守护者”：在开启圣盾术的状态下，周围半径30码范围内的小队或团队成员受到的所有伤害的30%被导向圣骑士。这两个天赋可以在关键时刻挽救队员的生命，公会应该提供资金让所有牧师/圣骑士在每次尝试这个成就时洗天赋。

下面是具体的各首领战应注意的事项：

蜘蛛区

总体来说，蜘蛛区的危险最低，一般都留在最后打，当然你也可以选择先打这个区热身。

1号首领：阿努布雷坎

没有什么危险的战斗，开始时大家快速干掉两只虫子，然后攻击阿努布雷坎。注意消灭尸爆出来的小虫子，避免风筝的时候MT被攻击，其实如果MT有全套纳克萨玛斯25装备，就可以不用风筝。阿努布雷坎使用虫群风暴的时候就站在那里，使用盾墙，近战提前15秒跑出来，大家都要确定站在虫群风暴的半径外（30码），一般一次虫群风暴后就可以干掉阿努布雷坎。

2号首领：黑女巫法琳娜

在清这个房间小怪的时候要小心，不要被击飞或使用恐惧等技能惊动首领而死人。战斗中要注意解毒，大家要及时跑出火焰之雨范围。如何应对法琳娜的狂乱是不死


纳克萨玛斯远景图


清小怪的时候死掉不要紧


帕维维克附近的斯莱姆不算，否则没人能达成永恒者


阿努布雷肯


黑女巫法琳娜

人的关键，如果DPS强可以用暴力打法：法琳娜快要狂乱之前打掉一个爱慕者预防狂乱，效果消失前再打掉另一个，在短时间内打掉法琳娜。如果做不到还是让牧师心灵控制爱慕者使用其技能来解除她的狂乱，MT随时准备使用盾墙等应对，治疗者也不要大意。

3号首领：迈克斯纳

可以布置两个猎人或术士负责解救被蛛网裹在墙上的人，法师们作为替补。应有一个萨满在MT的小队中负责丢下解毒图腾，解除降低治疗效果的死灵之毒，没有的话德鲁伊要注意保持MT身上的解毒，注意看插件提示，迈克斯纳快要使用蛛网喷射前一定要保证MT加到满血，加满HoT。接近30%的时候大家停止DPS，在一次蛛网喷射之后使用英勇/嗜血，打到30%以下让迈克斯纳狂乱，MT使用盾墙撑过下一次蛛网喷射的4秒时间。


迈克斯纳

憎恶区

憎恶区是前四个区中最容易出事的，最好先打。

1号首领：帕奇维克

开始前MT和两个OT应该站在一起，让一个猎人误导射击帕奇维克给MT，MT自己去拉而OT没有跟上的话可能会导致MT吃到仇恨打击而被秒。安全起见，近战可以等上近10秒时间，等OT们仇恨比较稳固了再上去，并且随时注意自己的仇恨。虽然技能说明帕奇维克的仇恨打击是针对近战范围内当前血量最高的释放，但也有人说是攻击近战范围内仇恨2～3位中当前血量值最高的。只要仇恨打击处理好，治疗不松懈，就没什么难度，新版的帕奇维克已经不是战神了。当帕奇维克生命值低于5%的时候会狂乱，提高攻击速度25%和伤害40%，坦克们应该使用盾墙等技能以防万一。


帕奇维克

2号首领：格罗布鲁斯

这一战所有人都要随时注意自己的Debuff，队长通过语音喊出中了变异注射的人的名字，他们要及时跑到指定的区域丢下毒云，注意不要靠近已有的毒云太近。必须强调在目标跑到指定区域前不要解掉瘟疫，有些治疗者形成习惯了，有Debuff就会顺手解掉。指定专门的治疗者看中了变异注射的人，随时注意目标有没有出现卡住或者掉线的情况——经常会发生，如果是有人中了这个效果但是卡住或者掉线无法跑开，就要指挥团队转移阵地远离此人。即使有人掉线站在毒云当中，只要有足够的治疗是可以保住的。注意首领死掉的时候尸体下面往往有一个毒环，虽然有人说只要首领死掉以后就不要紧，但是毕竟在毒云全部消失前还是在战斗状态，保险起见最好不要上前捡东西，等脱离战斗后再捡。


洛欧塞布

3号首领：格拉斯

这一战的关键在于“残杀”存在Bug，如果在发生的同时队员生命值/生命值上限发生变化，就可能直接杀死他们而不是将生命值降到5%。因此在进入管道之前，所有人都要检查自己的Buff，食物、药水、王者祝福，任何影响生命值上限的Buff剩余时间都应该在10分钟以上，这场战斗中战士最好不要使用命令怒吼，术士不要使用影响生命值上限的宠物，如果一定要使用生命分流，一定要注意时机，不要在残杀要发生的时候使用，否则也可能杀死自己。在后方风筝僵尸的，很多职业都可以胜任，但应该选择最有把握的方案，比如有刺耳怒吼的防御战士等。当残杀发生时抗格拉斯的坦克最好使用盾墙之类的保命技能，治疗者也要特别注意。


军事区的小怪

4号首领：塔迪乌斯

开始时DPS要注意仇恨，不要超过坦克而被投掷，导致死人。打掉两个小头目后大家都要小心跳过去，如果没把握可以提前让法师给你上缓降或者让牧师上漂浮，如果没跳过去一定要在小平台上等待，等自己有了电荷以后再从有相同电荷的一侧跳过去。战斗中每次塔迪乌斯施放极性转化都要有人语音提醒，大家都要密切注意自己的电荷，如果改变的话停止施法马上移动。如果有人掉线的话，MT可以迅速拉着塔迪乌斯移到平台另一边，大家也要及时跟着。但是这个不经过练习是不容易及时做出反应的。掉线的人必须等到战斗结束再上线。大多数情况下只要有人移动慢一点、卡住或者掉线的话基本就是Game Over，所以这一战网络不好或者反应迟钝的队员最好不要带，宁可20人打，当然装备要好，才不至于拖到6分钟的狂暴时间。


教官拉苏迪奥斯

瘟疫区

1号首领：瘟疫使者诺斯

安排3个坦克抗3个角落的小怪，一般是集中火力攻击诺斯，也可以各安排一个DPS协助坦克清除小怪，防止过多小怪导致可能的混乱。最需要注意的是两点：诺斯闪现的时候最好有猎人使用误导射击给MT，所有DPS停止攻击直到MT重新巩固了仇恨，每次闪现圣骑士可轮流使用保护。另外一点是法师、德鲁伊等要及时解除诅咒。第二阶段的小怪可拉到一起AoE掉，它们不像一阶段的小怪会顺劈。

2号首领：肮脏的希尔盖

近战组应有萨满负责插解除瘟疫的图腾，大家注意跟着MT。第一阶段平台上的DPS要注意仇恨。至于第二阶段的“舞蹈”，已经比60级的时候容易太多，即使有人被打到，只要及时治疗也不会有事。

3号首领：洛欧塞布

最好不要同时做那个不打孢子的成就，时间拖太久容易出现意外。这场战斗除非治疗都因为太无聊而睡着了，否则不太可能死人。MT要注意孢子刷新的位置，必要时移开，不要被孢子影响到，至少在初期是这样。到了后面的战斗就不怎么要紧了。

军事区

1号首领：教官拉苏迪奥斯

需要两个有经验的牧师来心灵控制，80级的版本抵抗和提前脱离控制的事情已经很罕见，以防意外还是可以安排一个坦克在出现类似情况的时候盾墙嘲讽暂时抗住拉苏迪奥斯。MT和OT们拉住没被控制和牧师释放的小怪，这些小怪的仇恨比较诡异，经常会跑去攻击治疗者，要注意及时拉回来。另外拉苏迪奥斯死后解决剩余小怪的时候也要注意仇恨，不小心还是会死人的。

2号首领：收割者戈提克

开始安排好两边的坦克、治疗者和DPS，保证能及时但平稳地消灭西半边的小怪，DPS要注意等到坦克拉住怪物后再攻击，特别是术士法师这样的布衣职业，即使怪物较多时也要冷静，不要盲目AoE。

3号首领：天启四骑士

安排好各个死骑的坦克和负责的治疗者，后排的坦克注意在交换位置时良好沟通，避免出现空档，否则那个死骑会秒杀远处的团员。在前排一般是使用英勇/嗜血最大火力打掉库尔塔兹领主，不用切换，然后大家转到另一角，原来抗库尔塔兹领主的坦克接手瑞文戴尔男爵，大家再次集中火力在累积到四五个标记前将他解决。之后切换到后排，注意跑出女公爵布劳缪克丝那边的虚空区域，最危险的是瑟里耶克爵士这边的连环光束，最好不要安排太多人去DPS，大家也要注意插件的距离提示，保持10码距离。近战等不参与打瑟里耶克爵士的最好在房间另一端等待，而不是在中间处。笔者曾碰到有人把光束给一路传导到中间处的悲剧。有些人说这一战只计算瑞文戴尔男爵，在他死掉以后就安全了，但即使这是真的，在以后的版本中也可能会有变化，最好还是不要冒险，还是要争取做到不死人。

冰霜飞龙区

1号首领：萨菲隆

为避免所有冰块都集中在一侧的事情发生，最好只使用一侧而不是萨菲隆的两侧。另外如果全团成员都能装备一些冰抗装就更保险了。地面阶段一定要注意躲避暴风雪，法师、德鲁伊等注意及时解除诅咒。空中阶段大家要适度分散开，但不要太靠近边缘区域以免来不及躲到冰块后。出现两个冰块后距离远的人就要朝冰块靠拢，但等到冰块都出现后再躲到后面，最好都用攻击技能攻击萨菲隆看看会不会得到“目标不在视线内”的提示，确保自己是完全躲在冰块后，但不要忘记治疗。如果有人掉线或者来不及跑到冰块后，牧师可以用守护天使拯救他们，掉线的人最好等到战斗结束再上线。

2号首领：克尔苏加德

克尔苏加德是最后也同时是最大的阻碍，很多公会都在这里功败垂成。这一战有太多需要注意的地方，也有太多的运气成分了。第一阶段远程要注意消灭小骷髅，有宠物的职业注意把宠物设置为被动，免得冲到旁边的隔间拉来成堆怪物。当克尔苏加德快要加入战斗时大家离开内圈，分散站开，注意看插件的距离提示。每个区域都应该有多于一个治疗者可以覆盖到。近战分别集中在克尔苏加德身后两个方向，一般以他的左右手后面为标志，任何时候都不要接近MT。有些职业有些危险的技能要保持在冷却状态，比如圣骑士的牺牲之手，避免在被心灵控制的时候被用在克尔苏加德身上导致圣骑士被秒杀。平时的关键是避免多人中冰霜冲击，近战躲避暗影裂隙的时候要往后跑，不要往左右侧跑。治疗者全力治疗在冰块里的人。大家都要注意暗影裂隙。另外近战安排好顺序轮流打断克尔苏加德的冰箭。3.1.0版本后心灵控制不会再重置仇恨，混乱程度会大大减少，但仍要小心。对于被心灵控制的人，大家要注意不要使用AoE技能以免误杀他们，及时将他们飓风、恐惧或变羊，但一旦心灵控制结束要马上解除，可以及时逃出可能出现在脚下的暗影裂隙。另外圣骑士应设定顺序轮流在每次心灵控制发生时使用保护。当小怪出现的时候OT注意拉住，最好还有备用的坦克建立一些仇恨，防止OT被冰住或心灵控制时小怪失控。任何时候不管场面如何混乱大家都不要紧张，做好自己份内的事情，用各种手段保护其他队友，一定要坚持到最后。P


收割者戈提克


天启四骑士


萨菲隆


克尔苏加德


达成“永恒者”

头条新闻

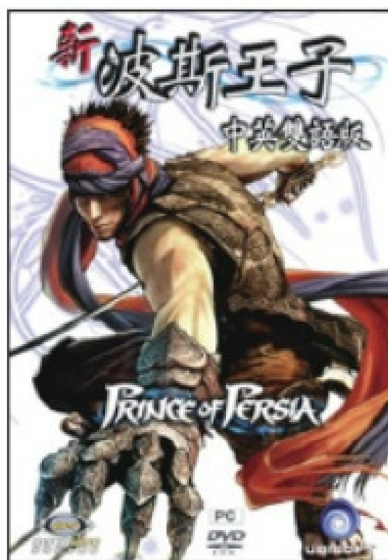
■育碧软件正式公布《刺客信条2》


Ezio的角色原画

育碧软件日前通过国外平面媒体，正式公布了其开发中的年度大作《刺客信条2》。早在4月初，育碧发布了一个简短的预告片，仅仅展示了一些达芬奇的发明设计图，在预告片的最后宣布将于4月16日正式公布该游戏，在此之前无法得知游戏的具体内容，但英文的游戏网站HipHopGamerShow.com宣称，他们从可信来源得到了一些信息。

据透露，这款续集打算在延续前作成功之处的同时增加一些重要的新特色。游戏将发生在文艺复兴时期的意大利西西里和威尼斯等地，玩家将扮演一名叫做“Ezio”的角色，而不再是前作中的主角。针对有些玩家认为前作中重复之处太多的抱怨，续集中将加入一些有趣的设计以提升新鲜感，比如角色可以游泳，在威尼斯这样的地方，就可以利用这种能力设计出一些有趣的关卡和任务。另外刺客还具有从屋顶或趁敌人在干草上熟睡时直接刺杀他们的能力。角色也可以戴上面具，扮成一个舞者混入舞会，在不惊动任何人的情况下刺杀目标。其他方面的改进包括有减少过场动画，而以快速的场景动画取代之，让玩家更有融入故事中的感觉，不被打断。针对前作的重复感，续集将设计更有吸引力的战斗系统、潜行系统等，相信能让喜欢前作的玩家得到更大满足。

■《波斯王子》繁体中文版3月28日发售



繁体中文版的包装盒图案，正版中附赠56页的精美设定集

由我国台湾游戏代理商英特卫代理的动作游戏《波斯王子》，经过努力，PC中英文双语版已于3月28日在我国台湾省上市。全程中文字幕可以让玩家在进行游戏时完整体验故事剧情，完全了解角色的互动，不再有看不懂对话的烦恼。《波斯王子》在画面、美术、战斗与游戏架构、自由度等各方面都有一定新意，接连拿下IGN E3最佳美术、Gametrailers E3最佳动作冒险、GamePro E3最佳游戏等多项大奖。虽然游戏难度过低，被一些核心玩家诟病，但游戏在销量上取得了很大成功。

■育碧正式公布全新即时战略游戏R.U.S.E.


R.U.S.E.的指示画面十分新颖

在本刊4月中率先揭秘之后，育碧软件日前正式公布了全新即时战略游戏R.U.S.E.，由曾经开发过《战争行为——直接行动》（Act of War: Direct Action）的Eugen Systems工作室负责开发工作。“R.U.S.E.”的含义，大概是要附会“战争的计谋”之类的意思。R.U.S.E.对应PC、PS3和Xbox 360平台，目前预计在育碧的2010财年之前上市。育碧软件已经为游戏开放了官方网站http://www.rusegame.com，不过目前还没有太多内容。同时还公布了一些游戏截图，从截图上可以看到，这是一款比较新奇的RTS游戏，它的地图结合了真实场景和战棋式的图案指示。育碧为了给游戏增加卖点和广告收入，与Intel进行了合作，根据官方的说法，R.U.S.E.专门针对Intel的最新酷睿i7处理器进行了优化。

月评

■育碧软件的创意元素

虽然育碧软件是以《雷曼》系列逐渐发迹的，但《雷曼》轻松幽默的游戏方式也让玩家在相当长一段时间内形成一种印象，那就是育碧软件的游戏是面向低年龄玩家的。进入新世纪以后，育碧软件潜心经意，在多种游戏类型上都有所建树，也创立了多个自主游戏品牌。育碧和汤姆·克兰西的版权合作，自然改变了人们对育碧游戏低龄化的看法。但这个180度的大转弯也曾让部分玩家觉得，育碧的游戏虽然贴近了间谍、战争、反恐等西方玩家喜欢的题材和射击、动作等大行其道的游戏类型，但仍旧没有人会由衷地感叹，育碧的游戏是具有创意的。

《细胞分裂》系列、《波斯王子》系列给人的印象，往往是四平八稳的，其中前者还因为潜行设计的单调性被一些玩家诟病。但最近几年来，在旗下多个品牌的游戏产品中，育碧似乎有意地在增加创意元素。从《雷曼——疯狂兔子》系列的恶搞，到新《波斯王子》的风格转变，再到《鹰击长空》和《末日之战》里新颖的语音控制方式，育碧旗下的开发工作室都把新颖的游戏要素作为开发重点。R.U.S.E.虽然只是刚刚公布，但从截图来看，也与以往的RTS有所不同。

新颖的创意有时难以掩饰其他游戏元素的缺失，《刺客信条》系统的乏味已经广为人知，《末日之战》里的语音控制目前来看也只能说新鲜与烦恼并存。但创意是需要付出代价的，虽然育碧的众多新作在媒体上的得分不是特别出众，但在销量和口碑上并没有下滑。我们必须注意这个新的变化，也许一年之后，我们能看到这次创意变革的更深远影响。


《末日之战》虽然也有不成熟之处，但不可否认它是一款非常有想法的新类型游戏







游戏保持了前作精华的设计，并增加了很多吸引人的新特色。虽然这次的制作人并不是Jade Raymond，但跟她合作了前作的Patrice Desilets将担任创意总监。育碧对续作投入了很多人力物力，蒙特利尔工作室参与制作的成员多达350人，我们有理由相信续集会更上一层楼

刺客信条 II

预计发售日：
2009年第四季度

■福建 风梦秋

■《刺客信条》的续集来了，欢迎来到文艺复兴前期的意大利。

《刺客信条》取得的巨大成功，让玩家对续集也非常期待，近来不少正式非正式的相关消息纷纷被披露出来，知名游戏零售商GameStop旗下的Game Informer Magazine用10页的篇幅介绍了这款动作游戏一些背景和细节。

来自文艺复兴时代

游戏的故事发生在1476年的意大利，当时非常黑暗，充斥着政治阴谋、家族争斗和神职人员的腐败，暗杀、放逐和残酷的死刑如家常便饭，可另一方面，西方社会正从多年的瘟疫、饥荒和征战中觉醒，现代的科学、文艺和文学的基础开始奠定，后来为我们熟悉的叫做文艺复兴的新时代正要开始。在这样的背景下，刺客和圣殿骑士两股势力还在持续他们自从300年多前的十字军东征就开始的争斗。

游戏中的主要场景是水城威尼斯，涉及到这里的很多著名地点。游戏的主角是一位的意大利年轻贵族，他全名为Ezio Auditore de Firenze。该时期很多重要的历史人物都会跟他有关联。如达·芬奇跟他的家族有往来，也是他的好友，会提供给他很多独特的发明工具。马基雅维利（意大利政治家和历史学家）会教给Ezio战术，卡泰丽娜·斯福尔扎（有位德国史学家宣称她是《蒙娜丽莎》的原型）传奇的人生和她在丈夫被刺杀、孩子的生命被威胁时坦然面对敌人的事件也会在游戏中有所呈现。洛伦佐·德·美第奇（佛罗伦萨的著名艺术赞助人，现代银行业的奠定者之一，其家族对艺术家的资助事实上推动了文艺复兴时代的到来）也在一次针对他的失败刺杀事件后成为了Ezio的盟友。



Ezio主要活动在威尼斯



游戏涉及到威尼斯的很多著名地点，比如达·芬奇的工作室（1499年因法国军队入侵，达·芬奇曾到威尼斯短暂避难）、圣马可大教堂、威尼斯大运河、里亚托桥、托斯卡纳小镇等

系统概况

Ezio可用斧头、锤子、长矛、长剑、戟、匕首等各种各样的武器，每种武器都有一种相关的特殊动作。他还可以夺取敌人的武器杀死他们。和前作贫乏的流程相比，Ezio可执行的任务有16种、200多个，不过没有窃听和扒窃这样的任务，任务的设计上完全不存在前作的重复感。敌人的种类也有增加，如有弓箭手和拿匕首的精锐敌人，而当聪明的敌人怀疑你在附近时还会用戟来试探一些隐藏地点。而Ezio也可以躲在干草堆里刺杀敌人。P



既然是在威尼斯，Ezio当然可以游泳，他可以潜水躲避敌人或把敌人拖下水淹死。在某个任务中他还会使用达·芬奇发明的飞行器飞上天空

英文名：Assassin's Creed II　本刊译名：刺客信条 II　游戏类型：动作　制作：Ubisoft Montreal
发行：Ubisoft　期待度：★★★★★

编后：我们将在下期中向刊为您带来详尽的新作介绍，敬请留意。

CLOUDY with a chance of MEAT BALLS

食破天惊

预计发售日：
2009年9月

■福建 风梦秋

■育碧软件即将带来第三款根据好莱坞热门动画电影改编的游戏。

《食破天惊》是根据哥伦比亚电影公司与索尼公司制作的、将于2009年9月18日上映的同名CGI电影改编的一款游戏，预定与电影同期在2009年9月10日推出。这部电影改编自畅销的同名儿童读物，作者是Judi Barrett，插画是Ron Barrett，电影由两位新晋的电视剧导演Chris Miller和Phil Lord执导，Pam Marsden监制。

食从天降

在一个小镇上有个奇怪的年轻科学家弗林特·劳克伍德（Flint Lockwood），他从小就热爱发明，但捣鼓出的稀奇古怪的玩意除了能制造混乱，没有一次成功。长大成人之后，弗林特依然孜孜不倦，为了解决全球日益严重的食物短缺问题，他要找到一种让美食从天而降的方法！这一次，他终于成功了。彩色的云朵载着无数美食飞来——汉堡、意大利面、冰激凌……等等等等，而弗林特和他的女友在果冻中更是玩得不亦乐乎，但是这一次他同样制造出了麻烦，机器很快失去了控制……

豪华配音阵容

游戏中玩家将扮演这位年轻科学家弗林特，使用他发明的各种奇怪的小玩意来拯救这场危机，需要用这些工具来移动、变形或者摧毁巨大的食物，总共有20个来自电影中的关卡，包括果胶糖之地和冰淇淋瀑布等。在Wii、Xbox 360和PS3这3个家用机平台的版本中，另一个玩家还可以控制弗林特的猴子伙伴进行两个协作模式。

电影中的角色都会为游戏配音，这些角色的配音演员均是当红明星，包括比尔·哈德尔（Bill Hader，《忘掉莎拉·马歇尔》《菠萝快车》）、安娜·法瑞斯（Anna Faris，《断背山》《老友记》）、詹姆斯·凯恩（James Caan，《教父》系列）、安迪·萨姆伯格（Andy Samberg，《太空黑猩猩》、布鲁斯·坎贝尔（Bruce Campbell，《我叫布鲁斯》）、T先生（Mr. T，《G型神探》《洛奇3》以及崔西·摩根（Tracy Morgan，《超级英雄》）等人。这已经是育碧跟索尼的第三次合作，前两次根据索尼的电影《丛林大反攻》（Open Season）和《冲浪企鹅》（Surf′s Up）改编的游戏都有很好的销量，相信这次的《食破天惊》也不会差到哪里去。P



游戏的玩法目前还不太清楚，但其中主要需要使用弗林特的工具，解谜要素应该很大


“龙卷面条”横扫了世界……


怎么收拾这根大玉米？

英文名：Cloudy with a Chance of Meatballs　本刊译名：食破天惊　游戏类型：冒险
制作：Ubisoft　发行：Ubisoft　期待度：★★★

RUSE







"诡计"是游戏的核心设计，就像诺曼底登陆的成功很大方面是由于盟军成功地欺骗了德国人，通过伪造的无线电通信、纸板做的坦克等一整套的虚假信息营造出盟军将在另一地点登陆的假象。游戏中玩家可以通过使用各种卡片来欺骗对手

R.U.S.E.

预计发售日：2009年

■福建 风梦秋

■这款独特的RTS可以用3个关键词来描述：层次、欺骗和深度。

R.U.S.E.（直译为"诡计"）是由法国的工作室Eugen Systems正在制作的一款二战题材即时战略游戏，该工作室设计过《战争艺术》系列游戏。在上一期中旬刊中我们曾介绍过，这款新游戏有一些与常见的即时战略游戏不同的特色，现在我们可以说，游戏可以用3个关键词来描述：层次、欺骗和深度。

"诡计"的系统

层次是来自于游戏使用的Iriszoom引擎提供的功能，可以让战场的缩放达到3个不同的层次，拉到最远时就进入最高的战略层次，你就像是指挥室里的最高指挥官，面对的是桌子上2D的战略地图，可以部署全盘的计划，最重要的是布置游戏最突出的设计：诡计卡片（会在下文说明），其中一种卡片是随机获得的，剩下的可以在10种不同的类型中选择，然后可以选择要使用这些卡片的区域，每个区域只能使用一种。再拉近一些就会进入资源/经济部署的层面，你可以建造补给站来获取资源，这些资源将通过公路系统等补给线输送，因此你可以设法破坏对手的资源输送。虽然游戏中的道路不能被破坏，但你可以通过设置路障等方法阻止和拦截对手的运输卡车。最后一个层次就是具体的战场上的作战了，这里的战争迷雾也有不一样的设计，你可以看到一些信息，而有些信息则是看不到的。比如你可以看到敌人大体的部署，什么地点有多少部队，但你看不到部队的类型以及真假，必须使用侦察部队来侦察，或使用诡计卡片来试探。



预告片也在强调谋略的重要性

诡计卡片

"诡计"是游戏的核心设计，就像诺曼底登陆的成功很大方面是由于盟军成功地欺骗了德国人，通过伪造的无线电通信、纸板做的坦克等一整套的虚假信息营造出盟军将在另一地点登陆的假象。游戏中玩家可以通过使用各种卡片来欺骗对手，如部署虚假的坦克和士兵，或将重型单位伪装成轻型的单位。



方便地指挥你的属下



坦克大战

游戏的深度指的就是通过这些设计，将重点放在策略上，而不是微操作或资源的管理，游戏中也需要采集资源，但每张地图的资源都是有限的，关键是策略的运用。

游戏中将有同盟国和轴心国的6个国家登场：美国、英国、法国、苏联、德国和意大利，每个国家都有不同的优势，比如苏联有便宜的步兵和重型火炮，德国则有强大的坦克。游戏的战役包括了欧洲和北非各地的战斗，游戏还会支持4对4的多人模式。P

英文名：R.U.S.E.　本刊译名：（暂无）　游戏类型：即时战略
制作：Eugen Systems　发行：Ubisoft　期待度：★★★★

头条新闻

■《但丁的地狱》谋求多领域发展


《但丁的地狱》原画图片，这就是地狱+战神？

艺电的全新动作冒险游戏《但丁的地狱》取材自坦丁的经典文学作品《神曲》，将描述一个人游历中古时代地狱的特殊题材史诗改编成游戏。目前游戏还未制作完成，就已经开始向其他领域发展。艺电注册了《但丁的地狱》的电玩游戏、电影和电视影集商标，目前已有派拉蒙、环球、MGM以及New Regency等四大片商在竞标拍摄电影的权利，艺电还在3月底宣布游戏将改编为动画片，改编任务由Starz Media旗下的Film Roman工作室负责。

《但丁的地狱》的执行制作人暨创意总监Jonathan Knight在接受媒体访谈时谈到了很多细节，这是一款第三人称视角的动作冒险游戏，拥有宛如电影般的视觉效果。游戏中的所有环境视效以及生物设计都是独创的。他们和一些大师级的原画美术师和视效设计师合作，尤其是Wayne Barlowe，他曾绘制一系列名为“Barlowe的地狱”（Barlowe′s Inferno）的画作，塑造出20世纪的地狱景色，Wayne在《地狱怪客》《哈利·波特》以及许多其他电影和游戏中设计的生物也非常著名，他可说是当代想象力最丰富的原画美术师，对地狱题材也有长达10多年的研究。他将协助设计许多游戏中的角色与生物。此外，在该工作室中还有一群很棒的原画美术师团队，也在这个专案中贡献他们无穷的想象力。

■《极品飞车——变速》预定今年9月上市

美国艺电近日宣布，《极品飞车》新作中的第一部《变速》将面向X360、PS3、PSP和PC平台发售，北美上市时间为9月22日，欧洲上市时间为9月17日。新作将避开前作的怪异风格，更专注于驾驶体验，让玩家以第一人称视角在驾驶室中体会比赛的乐趣。《变速》将拥有比以往任何《极品飞车》游戏都多的车辆供玩家选择，此外还会提供众多的真实赛道，如英国的布兰兹哈奇赛道。《变速》的主机和PC平台版本由Slightly Mad Studios负责开发，虽然这是Slightly Mad在《极品飞车》系列中的首次露面，但是该工作室的开发人员和设计师们大多有GT Legends和GTR2的开发经验。

■《红色警戒3——起义时刻》开放下载购买和零售下载包

《红色警戒3——起义时刻》已经正式在EA网络下载商店以及全球其他网络下载渠道（如Steam）开放下载购买，并将推出内含下载码的零售包装，零售包装内含下载码、游戏手册、EA热门游戏动画DVD光碟等。《起义时刻》是一款独立的单人战役资料片，时空设定在《红色警戒3》的世界大战结束后，收录了4个全新迷你战役，拥有曲折离奇的故事情节，以及崭新的“指挥官挑战”模式。

■《战地Online》在韩国开始内测

美国艺电的新网络游戏《战地Online》4月14日在韩国正式开始内测。《战地Online》以EA DICE备受好评的FPS大作《战地2》为基础，采用免费收费模式。内测持续一周时间，到4月20日结束，每天开放时间为下午2点至晚上10点。《战地Online》延续了整个《战地》系列标志性的开放式区域游戏操作，展示了一系列丰富多样的武器及载具，最高能容纳64个玩家同时游戏。玩家可登录韩国官方网站www.battlefieldonline.co.kr留意该游戏的最新进展。

月评

■艺电的春天

2008年底，美国艺电的情况看起来似乎并不是太好，亏损、裁员，一些游戏取消或推迟。但进入春天，寒意似乎也从PC游戏和EA的周围消散了，在北美的游戏销量排行榜上，艺电的《模拟人生》系列、《孢子》和《红色警戒3》等占据了前20名中的9席。单机游戏中，《极品飞车》系列新作将在9月上市，《但丁的地狱》也被看好，显然艺电对这款游戏很重视，若不是很有信心，也不会这么早就开始计划改编成电影和动画片了。网络游戏方面，FIFA Online 2国内的内测刚刚结束，公测定在4月22日开始，已经开放公测客户端下载。这款得到国际足联授权的网游邀请了很多明星代言，第九城市的推广活动也不遗余力。

说到《但丁的地狱》，游戏最大卖点在于：故事改编自伟大的文学作品，游戏经过合理的虚构改编，并没有突出“宗教”元素，而是一款动作游戏，只是在讲述主角游历充满中古风味的地狱。九层地狱可带来丰富且多变的独特环境与角色，每个阶段都有不同的惊喜。但丁混用“死神镰刀”和“圣十字架”作战，创造出独一无二的战斗系统，十字架也能用来赦免或惩罚恶人（依据玩家的选择），但丁可以驯服及控制巨大的地狱野兽等。所有元素，加上工作室对细节的讲究与要求，绝对能为玩家带来超凡的娱乐与独特的感受。P



FIFA Online 2的公测对EA和九城来说，也许都会是好消息



NFSWO在台服测试的截图







以嬉笑怒骂的方式演绎《战地》系列，DICE出品的游戏似乎越来越与众不同。《战地——叛逆连队2》据称将加入两名新角色，他们将伴随原有的4名主角嘻嘻哈哈上路

战地——叛逆连队2

预计发售日：2010年第一季度

■贵州 yago

■还是那个叛逆连队，Preston Marlow和他的兄弟依旧嬉笑登场。

EA在2008年推出的《战地——叛逆连队》是一款充满幽默元素的团队射击游戏，以沙场对垒为主题的《战地》系列出了这么个“怪胎”确实少见，不过事实表明《叛逆连队》还是很受玩家欢迎，因此它的续作《战地——叛逆连队2》的开发也被提上议事日程。

老熟人都在！

根据最新公布的游戏演示，玩家将在《叛逆连队2》中再次见到前作所有角色，二代主人公仍然是美军特种兵Preston Marlow，他的3位战友Haggard、Sweetwater和Redford也都在，一代中4位兄弟战场寻宝的闹剧已经告一段落，这次他们接到上峰命令前往俄罗斯边境上的一处雪山村庄执行秘密侦查任务。开始这帮家伙照样以嘻哈玩笑的造型登场，当他们还在商量如何潜入到村子里时，走在前面的雷德福突然用匕首干掉了一名巡逻哨兵，这下捅了马蜂窝，村子里的敌人闻声涌出。众主角以突击步枪和榴弹发射器给予迎头痛击，进入村子后敌我双方凭借街道上的掩蔽物相互对射，房屋中的敌人不时发射火箭筒。

游戏战斗风格与一代相似，但场景互动性却截然不同，枪弹和爆炸能对所有物品造成不同程度的损毁效果，例如躲在木箱后不动，敌人的持续射击早晚会打烂箱子，对建筑物使用大威力的爆炸武器可导致建筑物彻底坍塌，即使是铁架的天线塔也可能会被炸倒。

夺宝模式值得期待

游戏的音乐节奏更加贴近剧情变化，开始时舒缓轻松，随着战斗爆发音乐变得跌宕起伏，主角们与敌人的各种空地兵器展开激战时曲调也达到高潮。二代的另一改进是更高的AI，队友们将紧紧跟随在主角身边，遭遇敌人火力时能迅速作出反应。敌人同样变得更加聪明，他们居然懂得利用环境动态因素，例如通过墙上炸开的洞口来观察主角等人的行迹，或根据枪声和脚步声判断当前形势。虽然《叛逆连队2》和前作一样拥有完整的单机剧情战役，但据称这款游戏的多人模式才是重头戏，争抢金条柜子的淘金模式、大地图夺占据点的征服模式都将得到保留，可能还会有多人合作攻关模式。当然，比一代更全面更彻底的损毁模式无疑能让玩家在激烈对抗中获得更刺激的享受。


AI改善带来了更聪明的敌人


进入敌人占领的村庄


赶来支援的己方直升机

英文名：Battlefield Bad Company 2　本刊译名：战地——叛逆连队2　游戏类型：射击
制作：EA DICE　发行：Electronic Arts　期待度：★★★★

BATTLEFIELD ONLINE

BEGINS 2009

本刊独家报道！
专访《战地Online》制作人

战地Online

游戏状态：
4月4日内测（韩国）

■本刊记者 大漠小虾

■在《战地Online》韩国内测开始前，我们独家专访了EA资深制作人Danny Isaac。

EA与Neowiz合作开发的大型多人在线射击游戏《战地Online》已于4月14日至20日开放了第一次内测，EA表示，《战地Online》是以现有《战地》系列的社交要素为基础开发的全新射击类网络游戏。在测试开始前，我们独家专访了EA资深制作人Danny Isaac。

大众软件：《战地Online》此前的开发过程是“犹抱琵琶半遮面”，请简单描述一下这是款什么样的网络游戏？

制作人：《战地Online》延续了整个《战地》系列标志性的开放式区域游戏操作，开阔宏大的战斗场面、具有致命威力的载具、武器、空军陆军队伍以及丰富的战略战术、多样的游戏模式。在游戏中，玩家可尽情投入多达64人的大型战斗，从狙击手到医疗兵等多个角色中选择，与真实的玩家战斗，或是在与高智能电脑AI的战斗中磨练技术。

大众软件：《战地Online》和FIFA Online一样，也选择了和Neowiz合作开发，这是为什么？

制作人：我们和Neowiz在FIFA Online及NBA Street Online项目上合作过很长一段时间，双方的关系十分默契，这次共同制作《战地Online》也十分愉快。EA和Neowiz的团队在研发过程中协调合作，双方的工程师都能接触到源代码。相应的，责任也是由双方共同承担，而不是分别由EA、Neowiz制作。我们十分希望能发挥Neowiz在为亚洲市场制作游戏的经验，我们从他们那里得到了很多研发的指导性意见。


《战地Online》仍旧保留了系列的显著特征

大众软件：我们知道，EA的《战地》系列本来就有多人模式，《战地Online》和以往的主要不同在哪里？

制作人：我们希望网络版在尽可能保持单机版本精髓的同时，让其他就算以前没有玩过《战地》游戏的玩家也能容易上手。

大众软件：社交系统有什么特点，有哪些方便玩家交流的功能？

制作人：从在《战地2》里加入指挥官和小队系统起，我们就开始为社交系统构建一个庞大的设计。尽管这些还没有包含在目前的测试版本中，但将在稍后的版本中发布。如何让玩家能在游戏里建立强大的社交网络和家族是设计社交系统时的重要方向。

大众软件：《战地Online》这种看起来很“硬派”的美国风格是否能被亚洲玩家接受？

制作人：鉴于这里有许多全球最好的FPS玩家，这种“硬派”风格的游戏应该能在一定范围内被亚洲玩家所接受。挑战在于市场上的“硬派”玩家数量是很有限的，对新的玩家来说从上手到享受游戏又不那么容易。所以我们希望能让这个过程变得更容易一点，让更多的人能尽快享受到乐趣。于是我们对游戏进行了一些微调，让游戏更接近于亚洲玩家的习惯。这样，新手入门就变得容易多了。

大众软件：这款游戏在韩国大约什么时间正式推出？

制作人：目前刚进入到内测阶段，我们会及时向媒体告知最新的动向。

英文名：Battlefield Online　本刊译名：战地Online　游戏类型：大型多人在线射击
制作：Neowiz　发行：Electronic Arts　期待度：★★★★









BATTLEFIELD 1943



《战地1943》支持24名玩家进行比赛，除硫磺岛外还有威克岛和瓜达尔卡纳尔岛两个特别战场。游戏的大小估计不会超过350MB，因为其中不包含任何过场动画和高品质音效

战地1943

预计发售日：
2009年第三季度

■贵州 yago

■《战地1943》是一款以联机对战为中心的射击游戏，发行方式为付费下载。

《战地1943》是EA即将推出的《战地》系列的一款新作，游戏以1943年日美太平洋战争为背景，玩家扮演美军展开岛屿争夺战，这款游戏采用《战地——叛逆连队》的Frostbite引擎，图像精细度不敢说很好，但画面的色调却大有改进，游戏界面部分借鉴了《叛逆连队》的设定，不过新作的场景互动效果进步很大，战斗中所有的树木和墙壁都能被彻底摧毁，遭到轰炸的房屋也不像《叛逆连队》里那样保持骨架不倒。

载具繁多

《战地1943》最多支持24人联线对战，最新演示版中的硫磺岛地图表明这款袖珍级作品更强调步兵作战。由于年代背景的限制，载具种类不多，但陆海空三军编制齐全。陆军中的吉普车机动灵活，但在海岛地形下显得用处不大；坦克不仅火力强大，而且能轻松碾倒树林和木质建筑；驾驭轰炸机需要玩家花点时间才能掌握，被航空炸弹击中的后果相当严重，无论是建筑还是战斗部队全都瞬间灰飞烟灭；海上舰艇主要起到运输作用，当玩家从停在深水区的巡洋舰上复生后需乘坐登陆艇抵达海滩。



地面部队拦截日军战机

可选职业

游戏中充斥着无处不在的激烈战斗，玩家可以选择的单兵职业有3种：侦察兵、步兵、来复枪兵。侦察兵身着丘陵隐蔽服，可以使用狙击步枪，也能潜入敌后在路边埋设遥控TNT炸药，等敌方载具经过时来个一锅端；步兵装备冲锋枪、火箭筒和技术扳手，他们可以操纵防空炮攻击敌方飞机，或躲入掩体呼唤己方空军轰炸指定目标；来复枪兵是地面推进的主力，他们装备有可发射枪榴弹的半自动步枪，无论射程还是火力强度都不容忽视。

3种职业各有独特之处，他们也都有对付坦克的不同手段，基础武器的子弹无数量限制，而且受伤后找地方隐蔽好很快就能自动恢复生命值。初步来看，与《战地》系列的其他作品相比，《战地1943》对团队合作的要求并不高，倒是战斗的节奏有所提高。

这款游戏计划以付费下载方式通过网络向Xbox 360、PS3和PC用户发售，遗憾的是不同平台版本的玩家之间将无法联机对战。P



召唤轰炸机实施地毯轰炸



步兵在坦克配合下攻入敌人营地

英文名：Battlefield 1943　本刊译名：战地1943　游戏类型：射击
制作：EA DICE　发行：Electronic Arts　期待度：★★★★

头条新闻

■完美时空再获多项殊荣

3月31日，“优游天下·17173游戏风云盛典”在北京圆满落下帷幕。中国大陆主要网游企业高层汇聚一堂，共同见证了中国网游行业2008年的辉煌发展。完美时空互动娱乐有限公司总裁竺琦、副总裁王雨云女士也出席了此次会议。



会议上，除去回顾2008年中国网游的各项发展成就之外，最受关注的内容可谓是“游戏风云榜”各个奖项的颁布，完美时空在本次评选中凭共荣获11个奖项，其中包括：

中国网络游戏市场占有率前15强：《诛仙》《完美世界国际版》

中国年度十佳3D网络游戏：《诛仙》《完美世界国际版》

中国年度十佳国产原创网游：《诛仙》《完美世界国际版》

中国年度十佳画面网络游戏：《诛仙》

中国年度十佳音乐、音效网络游戏：《口袋西游》

中国年度十佳反外挂网络游戏：《诛仙》《完美世界国际版》

中国年度十佳客服网游公司：完美时空

■刘谦正式出任《神鬼传奇》代言人

4月9日，完美时空在北京广播大厦演播厅召开“神鬼传奇——见证奇迹的时刻”代言人签约发布会。正式对外宣布：华人魔术师刘谦正式出任旗下首款魔幻探险类游戏——《神鬼传奇》代言人，并担任该游戏首席魔法师。同时，完美时空首次对外公布了该款游戏测试期间的成绩。

发布会上，刘谦表演了专门为《神鬼传奇》定制的贴身魔术，他表示：“《神鬼传奇》专属魔术背后的秘密，将挑选合适的机会在游戏中向玩家揭秘。”完美时空总裁竺琦先生表示：“完美时空和刘谦的合作，将会深入到各个方面。完美时空将会参与到刘谦在部分地区的魔术巡演，同时刘谦的形象也会在《神鬼传奇》中有所体现。除此之外，刘谦还会专门为《神鬼传奇》设计一些相关的道具以及魔术。”

■5月28日《诛仙》怀旧版打开记忆之匣

值《诛仙》公测2周年之际，5月28日《诛仙》怀旧版将为《诛仙》玩家打开记忆之匣，带玩家穿越时空回到往昔。届时，多款绝版人气商品将再次上架，曾经喜闻乐见的系统活动等充满回忆的精彩内容也都将一一重现。完美时空表示，《诛仙》怀旧版仍将保留当前的众多新鲜玩法，并且还将开启更多全新内容，为玩家营造一个值得珍惜的修真乐园。



■《热舞派对》3.0宝贝计划

《热舞派对》新版本“《热舞派对》3.0宝贝计划”已于4月7日推出。据悉，“《热舞派对》3.0宝贝计划”开启了宝贝养成系统，通过该系统，在游戏中结缘的亲密搭档将获得天使赐予的绝世宝贝，获得模拟养育宝贝体验。完美时空表示，宝贝养成系统是目前舞蹈网游界的首创模式，它集宝贝养成、宝贝互动、宝贝教学等功能于一体，是一套贴近热舞玩家的虚拟系统。

月评

■完美时空的“魔术”

在上期的月评中，讲到完美时空通过《神鬼传奇》这款新作完善了其产品线，而与刘谦的签约，更可说明完美对这款产品的重视程度。

我们不知道完美到底花了多少钱签下刘谦，但从刘谦如今在大陆的火爆程度，就不难猜到绝对是花费不菲。对于明星代言这件事，《大众软件》其实也有过多次报道，虽然每次角度有所不同，但大致观点也算大相径庭，那就是：代言是把双刃剑。为提高新作人气，找明星代言绝对是最直接、有效的方式，先不管游戏本身如何，起码眼球先吸引过来了。在现如今的网游市场，“酒香不怕巷子深”也许真的不再起到作用，口口相传的力量毕竟还是不如这种官方大张旗鼓的先声夺人。

接下来说另一边的刃。正是因为这种方式直接、有效，所以采用这种办法的厂商肯定不会少，对于玩家来说，见得多了，也就会更加挑剔，因此在代言人的选择上其实颇为讲究。花了大价钱，结果玩家并不买账的情况以前不是没有发生过，随便找几个“美女”选秀一番，更是被很多玩家诟病。

回过头来看这次完美时空。《神鬼传奇》是款魔幻游戏，里面必然会有魔法师这个职业，所以找刘谦进行代言，从内容上不显得突兀，算得上颇为切题。另外，刘谦刮起的这股“魔术”风暴愈演愈烈，加上刘谦的偶像气质和表演手法，其观众和完美时空的目标玩家重合度较大，可以说是有的放矢。

除去刘谦的魔术外，其实完美时空也有一个魔术正在酝酿之中，那就是一款完美时空与海外联合开发的神秘新作，有关这款产品的消息目前还不是很多，只知道可能会有些《帝国时代》的意思。现在，就让我们一起等待欣赏完美时空接下来的“手法”吧。P



刘谦的“完美”魔法

《神鬼传奇》里的宠物乐园

■北京 紫烟

“嗨，旅行者，想去神秘的彩虹谷吗？那里可是有很多稀有的召唤兽哦，运气好的话还能找到特殊的召唤兽技能书呢，只要花很少的钱就可以送你过去哦！”当你走在华丽的亚特兰蒂斯广场，你就会看到热情的彩虹谷传送使者露迪丽在不停的兜售着彩虹谷的秘密。如果你经不起那个神秘地带的诱惑，你包包里的1500J就会不知不觉跑到露迪丽的口袋里，同时被她传送到一个童话般的世界——彩虹谷之中。

神鬼和召唤兽

提到彩虹谷就不能不提神鬼中的召唤兽，对于神鬼的每个玩家来说，你可以没有顶级的装备，没有华丽的时装，但你不能没有一只完美的召唤兽。有了它的庇护，你在探险时就会多了一层保障；有了它的陪伴，你的探险之路就不会孤单。

那么召唤兽是怎么来的呢？在神鬼的任务系统中，前期的主线任务会赠送我们沙狗、考拉和瓦利尔熊等三种召唤兽，这三种召唤兽品质是随机的，以普通居多，基本不具备成长和升级的价值。

要想获得一个完美的召唤兽，则必须要去野外捕捉宝宝，我们在野外打怪的时候都有一定几率获得各种怪物的召唤形态，用左键点击捕捉就会拥有一个召唤兽。打怪中捕捉召唤兽的品质绝大部分也是普通的，要想获得高品质的召唤兽则必须进行培养。

打怪中获得召唤兽可捕捉形态的几率是非常低的，而且有很多时候我们即使打怪后掉落了可捕捉的形态，因为不曾留意而失去捕捉的机会。并且野外的怪物五花八门、种类繁多，很多怪物的形体都比较的恐怖，即使掉落了，很多时候我们也会因为形态不好而放弃，毕竟爱美之心人皆有，带召唤兽就要带别具一格的。

正因为如此，很多在神鬼世界中探险的人一路走来，身边跟着的还是最初任务赠送的熊宝宝或者考拉，能够拥有一个完美、强大的宝宝成了每个人的梦想。

彩虹谷印象

《神鬼传奇》公测后首次重量级更新后，一个新的场景出现在神鬼的地图上，它就是彩虹谷。

彩虹谷是一个独立的场景，当玩家等级达到32级以上时就可以去往亚特兰蒂斯广场找到彩虹谷传送者露迪丽（坐标98,194），交纳1500J的手续费后，就可以传送进入彩虹谷的地图。

彩虹谷是一个专为喜爱召唤兽的玩家提供的专用召唤兽地图。远远的看去，彩虹谷总体的感觉像一幅稚嫩的童话画卷，里面按照不同的区域放置了各个等级的宠物，这些宠物都是被动攻击类型的，所以对于玩家来说是非常安全的。

这些宠物从20级到80级不等，但不管是哪种宠物，他们的造型都是非常特别的，有的古怪、有的搞笑、有的童趣、有的看似凶猛、有的则温顺如羔羊。无论哪一种都会让玩家怦然心动。

彩虹谷内没有时间限制，如果你喜欢，可以在这个充满童趣的彩虹谷中尽情捕捉，直到你满组为止。但是如果玩家不小心被怪物打死，并且没有元宝加以完美复活的时候，就会被传送到墓地。想要再次进入，就需要重新花费1500J了……所以玩家还是不要乱跑小心为妙哦。

玩家可以在彩虹谷里捕捉和你等级相同或等级略低的召唤兽。捕捉方式和野外是一样的，先把怪物击杀掉，然后怪物有几率掉落可捕捉状态，左键点击捕捉即可获得召唤兽。

在彩虹谷中，玩家可以捕捉到野外没有的召唤兽，还会有几率获得珍贵的召唤兽技能书，更可以在彩虹谷的NPC处将这些召唤兽进行融合，孵化出更为出色的二代召唤兽。让你的召唤兽变得更为强大。


捕捉后的瓦利尔熊


彩虹岛地图


传送师


大块水晶

召唤兽的捕捉

根据系统设定，玩家只能捕捉和自己等级一样或者略低于自己等级的召唤兽，所以当玩家进入彩虹谷之后，找不到相对应等级的召唤兽，可以打开小地图，查找和自己等级相近的召唤兽，点击自动寻径就可以很快到达指定位置。

彩虹谷的怪物伤害都不是很高，当然是说的同等级的条件下，所以玩家击杀的时候危险性是非常小的，并且有已有宠物的帮助，玩家可以很快杀死一只同等级的怪。彩虹谷是一个专门捕捉召唤兽的场所，所以怪物死后给的经验是非常低的，低到可以忽略不计，你不用痴心妄想，一边捉宠物一边升级。

在彩虹谷中，召唤兽的捕捉方式与外界相同。先与目标召唤兽进行战斗，在战斗结束后就有几率出现该召唤兽的可捕捉形态。利用鼠标左键点击该召唤兽的可捕捉形态，即可对其进行捕捉，且捕捉成功率为100%。需要注意的是，召唤兽的可捕捉形态拥有时间限制，如果在可捕捉形态出现后两分钟内不进行捕捉，那么则会自动消失。

在彩虹谷中不仅可以捕捉到目标召唤兽的原始形态，还有几率捕捉到变异召唤兽，变异召唤兽不仅在外形上更加美观，其各种属性也高于普通召唤兽。值得请注意的是，变异召唤兽与二代召唤兽暂时无法进行融合。

很多玩家在彩虹谷捉宠时发现，组队进入彩虹谷，将有更大的几率获得怪物的可捕捉状态。一个人捕捉召唤兽有的时候打几个小时也不会出一个，但如果是一组队伍一起捕捉，则可以再很快的时间内获得召唤兽的可捕捉状态，并且捕获的召唤兽的品质也比较好。分析其原因大概是因为在彩虹谷的地图上一定时间内存在固定数量的可召唤BB，玩家把这些怪物清掉后就会发现可捕捉的状态，但是靠一个人的力量把这些怪物清掉来需要很长的时间，如果组队的话，情况就不一样了，组队人多，人员比较分散，大家一起清场效率也比较高，组队刷2个小时，清怪数量是非常可观的，自然出宝宝的几率也会很高。

也就是说，如果你选择的那条线路中的彩虹谷进入了很多玩家，你将有更大的几率捕捉到召唤兽。

召唤兽的融合

在彩虹谷里招到的召唤兽可以进行融合。融合的操作是很简单的。

首先，需要两名拥有一代普通召唤兽的玩家进行组队，然后找到彩虹谷的召唤兽融合是加德罗，并与之对话，选择召唤兽融合，分别进入召唤兽融合的操作界面。

进行融合的召唤兽等级必须大于或者等于30级，当组队后的玩家分别在融合界面放入满组融合要求的召唤兽后，就可以点击开始融合按钮，对召唤兽进行融合了。唤兽融合成功几率为100%，融合时间持续30分钟。融合结束后，进行召唤兽融合的两方玩家都可以从召唤兽融合NPC处领取二代变异召唤兽，且原有的一代召唤兽也不会消失。

融合后的二代变异召唤兽，出生时有一定几率拥有一个特殊技能，如果天生没有也有几率在后续的升级过程中领悟出一个特殊技能。由于召唤兽种类不同，召唤兽出生时所带有的技能也不相同。

召唤兽技能书

在彩虹谷击杀怪物的时候除了能够获得召唤兽的可捕捉状态，还有获得特殊召唤兽技能书。这些特殊的召唤兽技能书和以往不同，书上所记载的特殊技能可以通过手动控制技能施放，且技能强度相较于自动施放类技能更为强大，技能效果也更加华丽。

另外在彩虹岛的地图上还散落着大量的石头箱子、大块水晶、远古石板都物品，玩家可以右键点击拾取这些物品，拾取后也有几率获得召唤兽技能书，不过拾取召唤兽技能书的几率是非常低的，通常只有幸运的玩家才有机会获得。所以进入彩虹之前一定要先看看自己的运气好不好，自我感觉不错时就去捡箱子吧！

彩虹谷的开放让许多喜欢宠物的玩家有了一个专门捉宠的去处，也让很多练级练累了的玩家有了一个消遣的场所。彩虹谷中禁止任何性质的PK活动，玩家不论等级高低，都可以在这里尽情捕捉自己喜欢的召唤兽。在彩虹谷中获得的召唤兽和技能书不仅可以自己使用，也可以交易给其他玩家。P


灯神


恶魔鸟


可爱的咕噜咕噜


可捕捉的鬼仙


可捕捉的瓦利尔熊

《赤壁》7阶装备的七嘴八舌

■北京 紫烟

《赤壁》新兵征战版一个重要的更新就是7阶防具，7阶防具不仅外形发生了变化，而且属性也比原有的6阶防御有了很大的提高。7阶装备是迄今为止《赤壁》里级别最高的装备，也是每个《赤壁》玩家的梦想。那么到底7阶防具是什么样子的，又怎么样才能获得呢？

免费升级，获取全新7阶防具

如果你是《赤壁》的老玩家，你一定对《赤壁》的装备升级体系很熟悉了。《赤壁》装备升级体系就是在原有装备的基础上，通过特定的装备成长道具，对装备进行升级。升级的过程可以保留原有的强化和秘文，并同时获得装备属性的成长。

7阶装备也是通过成长获得的。在长安城工匠郑浑（坐标217,100）那里，玩家可以免费把自己的6阶装备升级成7阶装备。

升级道具，殇楚离歌战场

玩家需要使用特定的装备升级材料才可以免费获得属性强悍的7阶装备。那么这些升级材料是从哪里来的呢。让我们把视线转到和7阶装备一起开放的无双战场——殇楚离歌吧！在殇楚离歌战场第一、二、三关中，玩家通过完成战场剧情任务，击杀Boss都会获得兑换6阶装备升级材料的必要道具——返魂香，集齐一定数量的返魂香后，即可在在长安城未央宫中的皇家商人学徒林则处兑换到各种7阶防具升级材料。拿着这些材料就可以到郑浑处升级我们的装备了。

7阶成长，装备如虎添翼

拥有了7阶防具之后，玩家还可以对7阶防具进行成长。《赤壁》7阶防具可以成长为“天辅”或“地佑”两种不同属性的套装，“天辅”套装成长等级越高，获得的生命值加成越多，“地佑”套装成长等级越高，获得的体力值加成也就越多。7阶装备共计可以成长5次，每次获得的属性加成都不一样。

7阶防具成长属性一览表(以天辅为例)：

次数	防御	生命	生命恢复速度	流失抗性
第一次		+3%		
第二次	+1	+3%	+5	
第三次	+3	+3%	+5	
第四次	+5	+3%	+5	+2
第五次	+7	+3%	+5	+2

7阶装备成长之后的属性真的很强悍，那么材料是怎么获得的呢？7阶装备成长的材料同样来自于新无双战场殇楚离歌，第三关Boss掉落的“十面埋伏曲”可以在皇家商人学徒林则处换取7阶装备成长材料。

不同装备，升级属性不同

我们都知道，赤壁的装备分为战场套和散装套。在以往的装备体系中，穿着散装套的官职要求相对低一些。而在7阶装备的概念里，无论是散装套还是战场套，都需要玩家拥有从三品才能穿着。那么战场套和散装套升级7阶后到底有什么不同呢？

无论战场套和散装套升级7阶装备后，我们可以发现，防御都提高了6～8点。而散装套除了提高防御外，还有了更加强悍的属性变化。7阶散装肩甲、腰带、鞋子除了提高防御外，还另外增加了1点命中，而7阶散装的衣服、腕甲、裤子升级后多了1点闪避。虽然变化很细微，但却给闪避流的玩家带来了福音。

升级从三，真正拥有7阶

7阶装备拥有如此强悍的属性，几乎每个玩家都希望拥有，那么到底怎样才能拥有7阶装备呢。

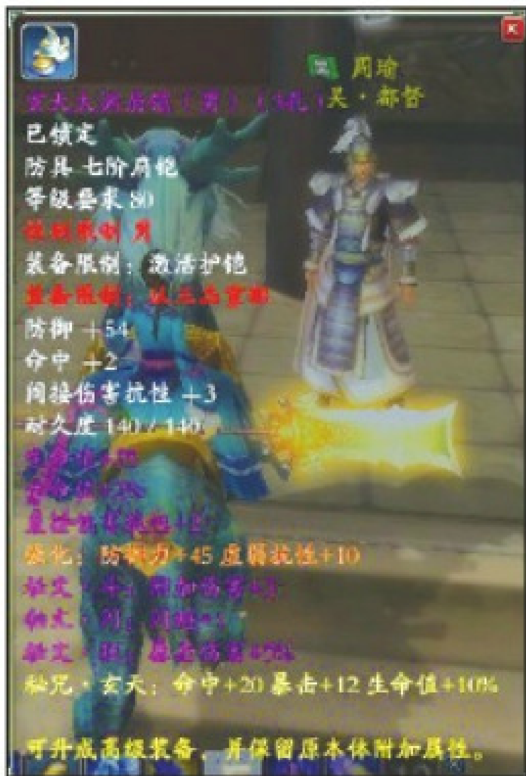
7阶装备穿着一个最大的前提就是玩家官职达到从三品。从三品可不是一朝一夕就能达到的，所以为了7阶装备赶紧向从三品进发吧！

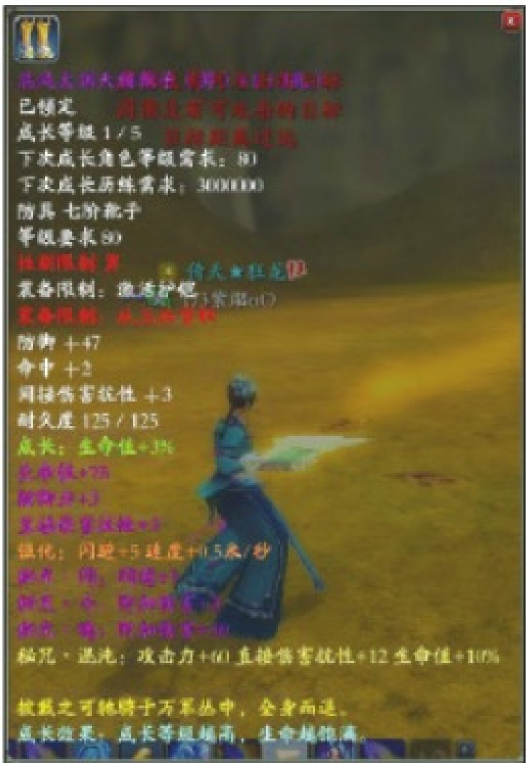
7阶装备还有一个前提就是玩家等级必须达到80级，也就是说只有玩家完成了所有的修炼才能获得这套属性强悍的7阶装备。

无论你是文官还是武官，无论你是散装还是战场套，7阶装备都是目前防具方面最好的选择。


战场套升级七阶


升级七阶


七阶散装肩甲


成长一次的散装

《武林外传》的“一百遍啊一百遍”

■北京 依凡

《武林外传》的任务特色是所有的老玩家都领略过的，甚至有一些哲人由此总结出了一条闯荡江湖、居家必备的至理名言——我BT，故我在。现在就不再光说不练嘴把式，马上带大家一起去见识一下菜鸟级的超级BT任务———百遍啊一百遍。

首先说一下这个任务的要点，因为很多任务并不是随时，随意级别都可以做的：

任务NPC：七侠镇汤伯虎

级别：21级之前

任务要求：杀死100个狂暴的采花贼

任务奖励：完成后得到“不正常人类”、放弃得到“一百遍啊一百遍”

相信10级的时候大家都接触到采花贼了。暴露的装束、放荡的表情，还有不屑一顾的饮酒姿势以及咕噜咕噜吞咽二锅头时令人发狂的声音。不过“狂暴的采花贼”远不是采花贼那么容易对付，于是100个狂暴的采花贼也就远没有那么轻松除掉。我们且不论狂暴二字背后的故事，只是表面这个怪物作为小Boss的邪恶出身，就已经足够大家恐惧了吧……

这里给新玩家普及个小常识，那就是《武林外传》中的小Boss在每条线的每张地图都有固定的刷新点，到时间就会出来，但是一定时间内仅此一个。假设可以换线刷完全部15条线，也需要7次才可以完成。当然，我说的是假设，因为新手不是你自己，其他玩家很可能抢在你前面将他干掉了。嘿嘿，不得不负责任地打击你一下，换完15条线，你也很可能刷不到一个。

因此，一般情况下，在做这个任务之前，我建议你做好以下准备：

一：吃饱饭，休息一下，最好滴点眼药，要知道，在广阔的地图上寻找一个悄无声息的狂暴的采花贼，不是那么容易的。

三：确定你有毅力，或者有过长时间坚持做枯燥的事情而没有疯狂砸键盘的经验。

四：建议听取“男女搭配，干活不累”的忠告以调节心情，作为一个江湖人物，你可以没有舞刀弄枪的本领，但是你绝对要学会和美女搭讪的技巧。

五：在家靠父母，江湖靠朋友，如果有一帮好朋友帮你在刷新的时候去寻找，是可以提高效率的。

六：你要做好心理准备，如果你被这个任务折磨出什么精神问题……

面对一场史无前例的艰巨挑战，有必要对新手们进行必要的士气鼓舞。尽管这个任务足够BT，但是相对于一些江湖前辈们的丰功伟绩来说，这点小困难，简直是不值一提。因此，为了成就明日的BT之神，也为了你可以在新手中早日鹤立鸡群，完成这个任务，是相当的必要啊！当你可以头顶那个拉风的紫色称号“不正常人类”站在人群中时，广大的人民群众一定会对你齐声赞叹：“哇，你怎么从不正常人类研究中心跑出来的！”

做完“汤伯虎的午饭”这个历练任务，与张半仙对话就可以接到这个任务。根据一些前人积累的经验，寻找狂暴的采花贼其实已经相对容易得多了，想象一下多少前辈因为漫无目的地寻找他们而抓狂死掉的惨状，是不是会有一点幸运感呢……拿起手中的刀枪，开杀吧！刷新地点如下，当然，这只是前辈的总结经验，怪物也不是死的，总之是在这些范围没有错：

万安寺（303,333）：1线，5线，9线，13线

十里坡（281,329）：2线，6线，10线，14线

聚贤庄（-348,-321）：3线，7线，11线，15线

燕子坞（-201,337）：4线，8线，12线

狂暴的采花贼和普通采花贼的区别并不太大，只是体形似乎高大了些，头发变成了红棕色，其余倒也并没有什么能显示出其多么狂暴的特征。或许……狂暴是被我们这些不正常人类不惜一切的追杀所折磨出来的吧，瞧，头发都着急得发红了……

如果你完成了一轮，接下来唯一可以做的就是等待，因为大约4小时20分左右才能刷新下一轮。如果没有及时赶上，很可能就成了别人的刀下鬼，因此最好的办法就是找个MM，侃侃大山，聊聊志向，有意无意借助采花贼话题表示一下你那顶天立地的英雄气魄……

如果你坚持到底，最终完成任务，那么恭喜！你已经成功跻身不正常人类家族，中途放弃也没什么，顶多目光呆滞地坐在西凉河边念叨：一百遍啊一百遍……P


明月当空


旭日当头


静谧的村庄


成群结伴


御风而行

在《热舞派对》中“潮”起来

■北京 梓伊

《热舞派对》新版本《热舞派对3.0——宝贝计划》4月7日正式上线。该版本推出了模拟宝贝养成系统，并引入动力学物理引擎，以及舞蹈网游中很少见的滑板道具。

宝贝养成 真实的感情互动

在宝贝养成系统中，结缘的情侣可以共同养育一个或多个可爱宝宝，体验超真实的养育过程。整个宝贝养育过程完全模拟现实生活中的宝宝成长过程，宝宝能否健康成长完全由情侣玩家所把握，这让宝贝养育过程充满了乐趣和挑战，真正实现了在虚拟游戏世界的真实情感互动。

宝贝养成之：挑战“爱”的任务 天使赐予摇篮宝宝

希望天使赐予宝贝的情侣们要注意啦！情侣们首先要结为亲密搭档，在同心值达到300时可获得一个有趣的摇篮任务。情侣们只要努力完成任务，天使就会赐予你们一个摇篮期的宝宝哦！

宝贝养成之：用爱呵护 让宝宝快乐成长

当天使赐予亲密搭档宝宝后，玩家就有了抚养宝宝的责任，这个责任是要用爱心值帮助宝宝成长。玩家每天会接到宝宝任务，只有完成任务，宝宝才能获得爱心值。当宝宝的爱心值积累到一定数量时，他们就可以成长为婴儿期的宝宝，与玩家有更多的交流和互动。

宝贝养成之：小帅男or小美女 秘密由你决定

在宝宝摇篮期时，阳光值和可爱值也决定着他们的成长。特别有趣的是，宝宝的阳光值越高，变成小帅男的几率越大；而宝宝的可爱值越高，长大就越有可能是漂亮MM。当然，宝宝是调皮的小帅男，还是乖巧的小MM，玩家是有办法决定的哦！

以科技创造更高标准

现在玩家玩过的游戏越来越多，画面就成为了一个重要的“抓眼球”法宝，当然不是说人人都是画面党，但如果两个游戏性差不多的游戏，拥有更加优秀画面的那款肯定会得到玩家喜爱。也正是鉴于此点，《热舞派对》与NVIDIA联手合作，在《热舞派对3.0——宝贝计划》中采用了知名物理引擎NVIDIA的PhysX物理模拟，使得游戏画面质量上大为提升，可以逼真地展现出各种效果，比如在游戏中人物旋转的舞步会带动裙摆飞舞，跳舞时人物的头发也会随着身体一起舞动等等，提供优秀的视觉享受。

与之配合的是，《热舞派对》中人物的舞蹈动作均由专业舞蹈家采编而成，其中舞蹈种类应有尽有，包括明星舞步、嘻哈舞、街舞、机械舞等等，并采用目前最流行的动作捕捉技术进行摄制。

滑板让你“非一般”

在舞蹈类网游中，尽管产品日益增多，但同质化却也日益严重，如何能够带给玩家带来新颖的游戏体验是《热舞派对》一直在思考的。现在，《热舞派对》新版彩票推出了种类繁多的炫酷滑板，对舞蹈类网游进行了大胆创新和拓展，为时尚潮人们在舞蹈之余，带来别样的游戏体验。至此，舞蹈达人不仅能在游戏中挑战舞技，更可以比拼一下滑板技术，如果从某种角度来看，其实滑板更是一种“非一般”的舞蹈哦。

DIY歌曲 引领时尚潮流

“自编歌曲”功能在舞蹈网游界掀起了一场前所未有的时尚潮流，它真正实现了DIY音乐的乐趣，使音乐发烧友能充分发挥自己的音乐才华。玩家们在游戏中可以进行舞曲创作，DIY与众不同的原创音乐，与好友一起分享喜悦与成就。

“自编歌曲”功能是全球同类舞蹈网游的首创玩法。玩家只要下载自编歌曲软件，将普通的音乐文件输入到软件中，就可以进行游戏舞曲的创作和编辑。当生成游戏舞曲文件后，玩家就能在《热舞派对》中跳到自己的DIY舞曲。

除了宝贝养成、物理引擎、滑板、自编歌曲之外，《热舞派对3.0——宝贝计划》还推出了个性的Q版化妆系统，玩家在游戏中可将人物设计成Q版模样；游戏商城全新上架了数款新潮服饰，让玩家在舞台上一显魅力；更有全新500首流行歌曲等丰富精彩内容。



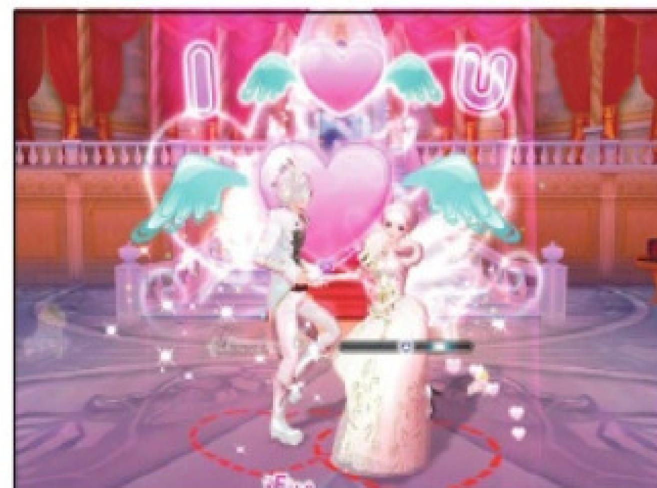
举起你的宝贝吧



要和他一起玩哦！



这个你想要嘛？



红心飘扬我爱你



蒙面滑板太帅啦！

头条新闻

■ 九城启动全明星战略 央视网联合造星



第九城市和美国艺电宣布将于5月启动足球宝贝全国海选活动，央视网（CCTV.com）是此次活动的独家合作媒体。与此同时，台湾青春艺人组合黑Girl被任命为第一代足球宝贝。

第九城市副总裁沈国定表示：“本次活动除了让更多玩家体验FIFA Online 2的乐趣与激情，也可以让心怀梦想的优秀女孩展现才艺，突显自我，成为明日之星。我们要将FIFA Online 2打造成全明星的表现平台，玩家将通过FIFA Online 2与更多艺人明星、体育明星、草根明星互动，进而在FIFA Online 2的舞台上成就梦想，将自己变成最耀眼的新星。”央视网总编辑助理谢圣华表示：“我们看到了第九城市的市场运营能力和EA游戏的魅力，相信三方的成功合作将会为国内网游的开发提供新的思路和火花。”

同时，第九城市还表示，这次与央视网的合作，除了在CCTV.com上开设足球宝贝活动专区，还将借助手机、公交电视等平台对此次活动进行全方位推广。

■《王者世界》发布告玩家书



《王者世界》公布关于本次“拼搏内测”的相关事项。全新官网上线：4月20日；内测客户端下载：4月20日；内测服务器开启：4月28日14点整。内测阶段将开放三组服务器：电信一东海龙宫、电信二恶魔城、网通一空中花园。

4月14日起，陆续在各大媒体专区、官方网站及论坛等处开展内测激活码的发放活动。获得《王者世界》拼搏内测激活码的玩家，在登录第九城市通行证后，输入激活码激活《王者世界》，即可在2009年4月28日开服时登录游戏。有关《王者世界》的详细内容，本期深度游戏栏目有完整介绍。

■FIFA Online 2全民公测



FIFA Online 2全民公测将于4月22日隆重开启，目前已开放公测游戏大区激活和公测客户端下载。FIFA Online 2内测客户端仅供内测阶段使用，因此无法登录公测大区，所有准备参加公测的玩家都需要下载最新的公测版客户端。4月22日前已下载公测客户端的玩家尚不能登录游戏。

在公测开始之前，玩家可以先激活游戏大区，参加“开心激活，拿Adidas好礼”活动。不仅可以为公测后顺利登陆游戏做好准备，还能获得官方送出的Adidas礼品。4月17日，FIFA Online 2开放游戏角色名创建功能，只要你完成角色名抢注，即能获得游戏道具，如果够幸运，还能获得各类实物礼品。

月评

■九城能否度过难关？

截止截稿，九城失去WoW代理权已经确认。老实讲，其实早在今年2月就已经有传此事，但是当时大家都觉得没有任何可能，结果现实再次给了我们一记响亮的耳光……这件事让我们再次认识到这片市场的残酷，同时也成为中国网游史上最值得大书特书的事件之一。

为什么九城会丢掉WoW？

我想主要原因就是WLK迟迟没有得到版号，暴雪终于忍不住那寂寥……但是正如在上期月评中所写，如果是九城公关能力问题，为什么FIFA Online 2的审批如此顺利？如果再联想到，几乎只要牵扯到网游负面消息就肯定会提起WoW这种社会现象，答案也就不再那么隐晦。当然，这一切只是我个人的臆想，实际情况如何，可能除了少数高层外谁也不会知晓。

在这个消息得到确认后，有一件事情颇值得玩味。由于WLK的缘故，骂九城的玩家时有出现，但是当大家得知易手他人后，也出现了不少诸如“现在觉得九城很可怜”“其实谁代都一样吧？”这样的声音。如果平心而论，作为网游运营商，九城不能说十全十美，但也绝对算得上优秀，WoW这款游戏实在太为特殊，于是很多问题就会被无限放大，玩家可以反过来想，今天的国内运营商，哪家能够做得比九城更好呢？

对于WoW玩家来讲，现在最揪心的就是一件事，WLK到底什么时候开？如果不换代理是不是现在已经快开了？当然这个问题永远也不会有答案了……新东家是否能迅速平息这一动荡？我们将在下期进行专题报道。

说回九城。丢掉WoW后的九城能否度过这道坎？很明显，九城现在把重心完全放在FIFA Online 2、《王者世界》和《劲舞团2》这3款游戏上了。我想，凭借这3款游戏力挽WoW的狂澜并不简单，所以接下来的半年，九城如何下这步棋，将成为影响九城今后发展方向的关键时间段，我们也会保持紧密关注。



九城的第二个“世界”

FIFA Online 2 全方位解读

■上海 NoNa

前几期文章介绍了一些FIFA Online 2中很细致的内容，鉴于不少玩家还没有玩过这款游戏，所以今次刊登一篇适合新手阅读的全方位游戏评测。

与市场上的同类产品相比，FIFA Online 2不能称为是足球游戏的替代品，而是以一种全新的模式，与其他两款同类产品共存。不过与多数网络游戏在本领域就存在竞争对手不同，FIFA Online 2的网络特性使其成为了网络游戏中唯一一款获得专业授权的足球主题游戏。而单机领域的FIFA 2009与PES 2009依然会是单机爱好者的选择，三款专业产品针对不同市场来看，FIFA Online 2在网络时代中更具推广性，也更容易成为适合普及的全民足球游戏。

专业数据及真实内容

FIFA Online 2的专业性无须质疑，由于出自EA电子艺界，其有关足球方面的信息授权也是最为全面的。游戏中涉及了目前在职的所有职业球员资料，总数达1.2万多人。游戏中为玩家展现的赛场，俱乐部，球员能力数据等全部出自国际足联专业提供，这使得FIFA Online 2单在内容详实这一点上就已经形成了自己的特点。其中最新的转会资料与单机足球游戏相比，FIFA Online 2可谓最省心的一款足球游戏了。

丰富的管理系统

FIFA Online 2作为一款网络足球游戏增添了很多创新内容，其中管理系统就单机游戏而言，就给予了很大方面的提高。游戏中的管理内容不仅丰富，而且针对游戏比赛内外，玩家可以在享受足球对战的同时，感受到足球经理的魅力，通过即时性的操作来培养自己的球员，从而打造出自己独具特色的球队。

独具特色的球员养成功能

FIFA Online 2中的球员养成功能也做的相当完善，玩家不仅可以全面管理自己的球队，还可以自己把握队伍中球员们的发展方向，对他们进行养成。游戏中的球员在每场比赛后都会积累经验，升级之后的球员会获得相应点数，由玩家自主分配到已有的五个项目中，而五项之下还有更为丰富的细节分类，打造全能型球员在FIFA Online 2里成为了可能。

开放的球员转会及交易市场

与单机游戏相比，FIFA Online 2内开放的球员市场也是一大特色内容。尽管在单机足球中联赛模式内大家也可以感受这方面的乐趣，但搜集难度较大。而FIFA Online 2中提供转会市场与玩家拍卖市场两个模式，你可以在游戏中轻易打造出自己的个性球队，因为任何一名球员的交易都无需你经历太过艰难的谈判了。

球员卡强化及中文解说

球员卡系统是FIFA Online 2里的一个创新，为了激发游戏玩家在游戏中的热情，每场比赛不论是个人联赛还是与其他玩家对战，比赛结束后玩家都将拥有一次抽选球员卡的机会。球员卡的获得可以被存放起来，你可以通过拍卖市场出售它们，让你体会到做球队经理的快感；也可以在需要时将其中的球员转会到自己的球队。球员卡强化系统可以由玩家将两张一样的球员卡强化到加2的模式，总共拥有10个阶段。中文解说是FIFA Online 2的一大强项，在国内几乎可以说拥有专业解说的足球游戏，授权过的唯有FIFA Online 2了。

任务系统

FIFA Online 2的定位是一款网络游戏，对于休闲题材的网络游戏而言，任务系统一直是其弱项。而FIFA Online 2在休闲网游产品中也有自己





两个市场将让玩家更容易打造自己的梦想阵容





获得球员卡后，相同的球员卡可以进行强化

特殊的一面，那就是它的主题专业性。足球这一概念在现实社会拥有很多的爱好者，自然根据真实足球世界而来的任务也会加大对玩家的吸引力。

FIFA Online 2中的任务数量相当庞大，而且任务都是结合各地区联赛和游戏操作内容，能够激发玩家完成任务的同时，获得对足球游戏更多的知识。游戏中的任务系统还提供一套特殊的图标激活模式，完成任务的玩家可以得到虚拟币奖励，而在某些任务达到一定要求时，你还可以同时激活相应图标来作为自己的头像，向其他玩家展示你的成就。

图标的分类有很多，以难度图标为例，游戏提供10级难度获胜图标和19级难度获胜图标。而一些特殊的奖励图标也可以说明你的足球技术、显示你在游戏中的成就，比如连胜30场或是守门员进球等。对于一款休闲网络游戏而言，任务系统显得有些多余，但FIFA Online 2提供的任务与MMORPG游戏不同，你无需专门去领任务，只要你在日常游戏中完成了某一项任务的要求，其奖励内容就会自动发放给玩家。

操作系统

FIFA Online 2表现出了相当强的操作优势。游戏对于网络特性给予了很好的把握，因此游戏操作设置不仅便捷，而且适合各类游戏人群第一时间上手。游戏中的难度系统也完全改为自动调整，这点与单机游戏中依靠手动调整不同，玩家可以在如单机足球操作中那样循序渐进、潜移默化的提升自己的足球操作技术。

除了操作难度没有了以外，为了适应更多玩家上手，FIFA Online 2还支持手柄与键盘两种操作方式。这对于喜欢不同操作模式的玩家无疑是最人性化的一种扶持，同时还增加了实况操作键位。

除了操作外，游戏中的新人指导内容也相当全面，不仅拥有可以随时呼出的游戏助理帮助玩家解答疑问，还有丰富的练习赛模式让你第一时间接受有关游戏操作的全面联系。练习赛模式提供防守练习内容，新人玩家可以全面接受有关足球游戏操作的所有内容。

个人模式

个人联赛模式是FIFA Online 2中的一个重要组成部分，在单机足球游戏中个人联赛也是玩家接触最多的一类模式。而在FIFA Online 2中，联赛模式达到了一个高潮，游戏中提供多达30种真实联赛模式，内容包括欧洲一些甲级及乙级联赛的全面信息，甚至英格兰足球更是从英超、英甲、英乙、英冠一个都没有落下。

玩家在游戏一开始可以通过自己首次练习赛中获得的星点来随意选择自己所在的联赛和指挥球队，而球队在后期玩家比赛中依然可以获得星点，在你想要更换联赛时通过简单的操作就能够更换自己的球队。而因为游戏中的养成模式难免会让大家对某些球员产生感情，因此特殊的更换系统提供玩家最大一次性率领三人更换联赛的方式，这样你就可以带走自己的某些宝贝级球员了。

个人模式结合了丰富的管理内容，管理系统可以让玩家通过搜集球员和养成来培养自己的球队。多人模式中使用的球队可以是自己打造的梦幻之队，而更多有关操作的内容却都是结合在个人模式当中的。管理自己的球队需要很多方面，比如球员受伤，续约，转会等，还有比赛前你可以设置球员们的盯防重点，以及任命谁为队长等。

拍卖市场中有合理的搜索功能，玩家不用依靠输入名字来搜索球员，可以直接选择联赛范围甚至精确到某一支球队，去指定搜索其中的球星。而幸运卡系统中，玩家可以通过获得的幸运卡片，对应其卡片中的阵容去收集球员卡，只要获得球员卡人数达到卡片阵容上的7人以上，就可以获得游戏中的稀有道具，而达到的阵容人员越多，奖励也就越好。

个人模式中还可以完成对球员卡的强化，强化时在进入拍卖市场页面后选择我的球员卡列表，界面下方会出现更多的选项，其中有玩家出售球员卡，竞标纪录等，强化一项提供玩家将两个相同球员卡强化为一个的功能，强化过的球员按照强化等级的不同，将给予强化球员每个属性其强化等级的点数提升。

FIFA Online 2在进行个人联赛时，玩家进入比赛界面后还可以进行一系


游戏中的美女助理


全面练习模式




玩家可以设置队长和对战时的盯防重点


收集球员卡的乐趣

列的操作管理，这里玩家可以预先设置好替补及上场阵容，还可以调整队形，甚至查看对手的相关球员能力信息等。丰富的操作模式会让你通过简单的方式对足球比赛拥有越来越充分的了解。

多人模式

多人模式是FIFA Online 2最值得玩家体验的一项功能，该部分中玩家可以在网络平台内与其他足球游戏玩家一起切磋并体验足球对战的快乐。传统单机足球游戏时代想要找到一位一起踢球的伙伴并不容易，因此FIFA Online 2在更便捷球友相互交流上起到了很大的推进作用。多人模式中并没有过多的管理内容，然而在个人模式中管理的内容到了多人模式中依然有效。

经过几次更新，现在游戏中将显示玩家连线的Ping值来方便大家找寻速度快的玩家连线，还在玩家登陆游戏时提供了地区录入功能，你可以根据自己所在城市的位置以及地区使用线路的特性来决定自己接受什么样的网络服务。这一功能将更加直接的服务于用户，为你选择更为快速的连线方式提供对战环境。

多人对战模式中玩家可以通过双击列表中玩家的ID来查看对方的有关内容，这里玩家不仅可以查看对方的基本信息，还能够在战术对比中查看对方的阵型以及首发阵容等信息。

多人对战模式中支持即时聊天系统，在游戏比赛之外你可以在公共窗口与其他玩家进行交流。而希望与好友或其他玩家私聊的话，也会提供专门的聊天窗口。游戏中的好友系统便捷、实用，能够让你更好的与其他玩家沟通，而比赛内为了方便玩家相互沟通，压测更新还提供了丰富的快捷聊天信息，你可以通过数字键1到9来快速与对方进行一些简单的沟通。

玩家在比赛时可以自由创建房间，游戏提供一些默认的房间名供玩家快速设置比赛房间。在创建房间时玩家可以选择比赛的时间，而创建房间后则可以进行一些细节方面的设置，在该模式中玩家可以在游戏提供的众多真实球场中进行选择来确定自己的比赛场地。

除了在多人模式中使用玩家自己养成的球队外，通过使用星点玩家还可以在多人对战模式中自由选择各联赛中的各个队伍。这一模式会消耗玩家的星点，但在快速体验其他队伍方面来说还是蛮实用的。这一点很像单机模式中的友谊赛模式，玩家可以随意选择各个联赛中的球队成为自己的操纵队伍。

FIFA Online 2的多人对战很大的方便了玩家间的切磋，喜欢与真人对抗的玩家可以在这一系统中体验到最为便捷的服务。伴随很多游戏玩家的成长，能够好友聚集在一起踢足球的机会实际上已经越来越少了，FIFA Online 2提供的网络服务，能够让更多的足球爱好者回味起青春的时光。

声光色效

在游戏声光色效方面，FIFA Online 2尽管使用的是FIFA经典引擎，但表现出来的动态效果及赛场内容已经相当不错。其实没必要刻意拿FIFA Online 2和进入高清时代的FIFA 2009与PES 2009进行比较，两种不同平台的游戏实际上是没有可比性的。

踢球时怎么能没有音乐，通过几次更新，目前FIFA Online 2中提供的歌曲不算少，在保持原有一些中文曲目的情况下，还新增加了节奏感更为强烈的一些拉丁风格音乐来更好地配合球场上的厮杀场面，保持玩家的游戏乐趣。

总评

网路表现：提供Ping值查看，允许玩家游戏内选择线路地区。

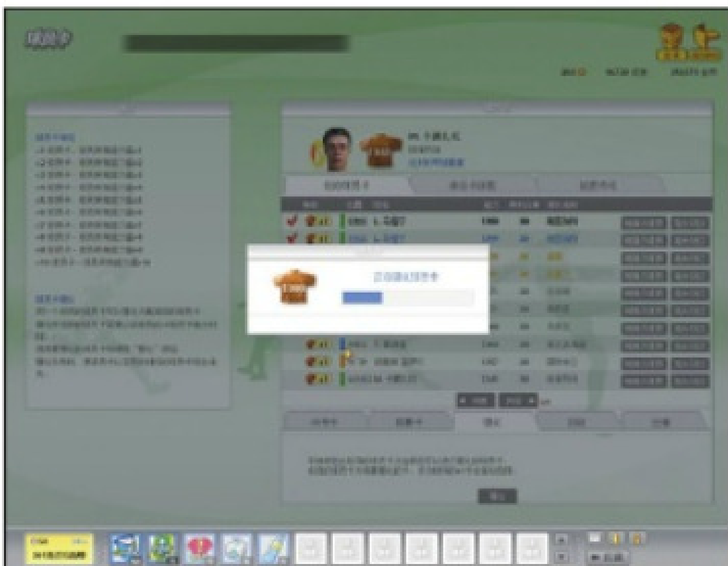
特色内容：强大的管理模式，独特的球员养成以及丰富的线上游戏功能。

任务相关：丰富的自动激活式任务系统，让玩家不必担心任务进度。

个人模式：丰富的联赛及管理内容，强大的球员卡强化及方便的拍卖市场。

多人对战：平台化的支持方便玩家间进行网络对战，交流方便、快捷。

声光色效：画面质量略逊单机，但音乐方面有所加强。P



强化球员卡需要同样等级的两张相同球员卡



多人对战界面





以选择诸多真实球场进行比赛



配乐丰富



让我们用梦想编织《王者世界》

■北京 唐枫

很多人看到题目都会感觉有点怪，的确将一款游戏搭配如此高深莫测的说词有点难以让人理解。不过当你听到由林俊杰作词，BY2演唱的这首《勇敢》后，就会深刻体会到题目的含义。作为2008年获奖无数的一款3D回合制网络游戏，《王者世界》在2009年进入中国大陆后，伴随着它的不仅是好听的主题曲，还有那些丰富的创新和大胆的构思。回合制游戏爱好者们不应该错过对它的体验，因为很多新奇的回合制网游思路在等待你的发现。

庞大且真实的游戏世界，恢弘的故事背景

如果说是神话，那么在史前一万年就存在的高度文明，是否能够吸引你的兴趣呢？这并不是夸张的史前科幻题材，而是在《圣经》中曾经被记载的一个故事。如果说是传说，那么在十九世纪被科学家们根据对记载的研究，所发现的海底遗迹又该如何解释？一万年之前真的存在这样的文明又意味着什么呢？如果说是事实，那么在二战期间西特勒多次派出的神秘考察队又是在找寻什么样的神秘力量呢？种种方面，带给我们的种种疑问，都已经将大家的思路指向了同个方向——似幻似真，明明存在却又留给我们众多未解之谜的失落文明——亚特兰蒂斯。

在《王者世界》中，玩家将扮演一名被唤醒的亚特兰蒂斯后裔，你的使命就是通过种种遗留下来的线索，去探询这个曾经辉煌文明的最终归宿。探索文明自然需要有一定的线索，《王者世界》作为一款3D回合制网络游戏，为玩家构建出了一个庞大的游戏世界。不过这个世界与以往我们看到的游戏世界不同，它并不是架空创造，而是根据真实的世界地图，为大家重新演绎的一个虚拟世界。



由于亚特兰蒂斯的特殊性，有关该文明的线索在当代科学界也是有所发现的，这些线索往往通过一些文明或古迹被发现，因此还原一个真实的世界，对玩家更深刻地去体验、探索历史文明的乐趣有着莫大的帮助。《王者世界》不仅为玩家再现了整个世界地图的拟真地理环境，还将分布在世界上的众多国家给予了再现，如果不是单纯由一款网络游戏作品去看待它的话，将它比作是一部可以旅行的虚拟电影也一点都不为过。

庞大、真实的游戏世界为玩家带来了真实的世界观，不论是金碧辉煌的古代中国，还是空旷荒凉的古代印度，浪漫宜人的欧洲风情或是神秘莫测的埃及古迹，都会让玩家到达之后感觉到明显的地区差异；真实的地理外貌及人文再现，让你身处不同文明去感受他们曾经的风采。游戏中为了提供玩家如科学家般探索谜之大陆的真实性，还将很多与该文明有关的重要遗迹给予了重现，你可以看到辉煌的金字塔，柬埔寨的吴哥窟，英国的巨石阵，埃及的泰姬陵……种种真实世界的历史遗迹被再现到游戏当中，你不仅可以用欣赏的眼光去观赏它们，还可以深入其中，以一位探险者的身份，去揭示它们与亚特兰蒂斯之间的相互关联。



独特佣兵系统，感受个人团队带来的新回合制战斗

由上节我们了解到了《王者世界》的游戏背景，有关亚特兰蒂斯文明的主线，对于追求网游高内涵的玩家来说，可谓是个最新颖也最真实的题

材。游戏中似幻似真，历史与现代结合，神话与真实交织的内容，让大家可以在体验之中去感受远古文明的奇特，而游戏内容方面《王者世界》又表现如何呢？我们不妨先从它的佣兵系统说起。

佣兵系统是《王者世界》中的一大创新内容，对于很多熟悉回合制网络游戏的朋友来说，传统模式下的回合制就是45度角锁定后单人携带宠物的战斗或五人组队模式下的战斗，而《王者世界》作为一款3D回合制网络游戏打破了这一常规模式，游戏中的“个人团队”系统，允许玩家在创建主角色的情况下雇佣8名佣兵来独立操作以完成战斗。游戏中最多支持玩家3人组队，这样一来，在修炼中你将看到27v27的壮观场面。

佣兵系统的加入是否让你感受到了惊奇呢？不要以为只是自己操作的角色更多了些那么简单，关于佣兵系统的特色，还要分3个步骤来和大家介绍。

首先是佣兵们的选择，游戏中提供玩家的主角色有9个职业，玩家在选择9个职业后，可以根据自己的等级变化，逐渐扩大自己招募佣兵的数量并最终发展到饱和状态下的9人“个人团队”。而雇佣佣兵除了有和玩家初期选择主职业时相同的其他职业外，还有近20种特色各异的佣兵类型，如此一来玩家在组建个人团队时就不能大意，因为选择什么样的佣兵和如何搭配自己的个人团队阵容，成了你游戏中的一项重要考虑内容。

其次是佣兵们的养成，玩家尽管进入游戏时是选择的一个主职业，但其他8名佣兵一样虚拟你的细心照顾才可以成长。佣兵养成需要考虑到的方面有3个，一是佣兵们的转职，转职会改变他们的外型，还可以增加团队的战斗力；二是提升他们的成长，每个佣兵都会拥有该阶段的成长点数，使用成长药水可以自动分配提升佣兵们的各项属性，以提高他们本身的能力；三是佣兵们的技能，技能学习分为不同的阶段和等级范围，转职后的佣兵不仅初期技能可以打破等级界限继续提高，还可以学习新的技能来提升自己的战斗技巧。除了以上已知的内容外，游戏中的佣兵系统还都拥有自己的年龄，他们虽然不是玩家的主角色，但也可以结婚生子，并且下一代的佣兵会继承父辈的优秀属性。

最后就是佣兵阵型的搭配。传统回合制中，往往系统提供玩家一组阵型并设置好了它们之间的相互克制关系，这时限制玩家学习阵型的数量，来保持游戏中的战斗乐趣。而《王者世界》不是这样，它全面开放阵型设置系统，由玩家自设阵型的模式来增加大家的战略体验。游戏中玩家队伍在战斗中以3×3的格式排开，主角色与佣兵通常分为近战、远程、魔法三系，他们如何搭配，相互间如何站位将为战斗带来完全不同的结果，因此佣兵系统的主要特点是增加了《王者世界》的战略思考和搭配性，这一点要比传统回合制网游更丰富，也更奇特。

最强大的生产系统，最宽松的生产条件

当你面对一个设计精密的生产系统时，你可能会发现限制玩家学习数量的方式是为保持游戏的平衡性。而当看到《王者世界》的生产系统后，你会感叹原来全面开放是对平衡性的更大挑战。游戏中的生产系统达到了空前规模，不仅包括玩家常见的武器制造，装备制造外，还衍生出了众多新颖独特的生产系统。

游戏中的生产内容多达30多项，并且游戏系统并不限制玩家的学习数量。你可以在精力允许的情况下去学习更多的技能，但往往为了追求更好的技能等级，你会自己主动选择一、两项来进行精修。然而这点已经帮了玩家很大的忙，在你后期看好某一新生产技能时，你不必下定决心去废除之前的学习成果，只需直接寻找相应的师傅，就可以轻松掌握新的生产技能。

在《王者世界》中，除了装备和武器制造可以直接找固定位置NPC学习到10级外，其他生产技能包括10级后的装备与武器制造，都需要找到名师学习才可以。学习技能需要花费一定的虚拟资金并且技能熟练度达到要求，而最主要的问题是找到名师，因为他们拥有一个普遍的特性，那就是喜欢周游全世界。体验中笔者对此颇有感触，有时为了拜访一位名师，你需要从中国幽州出发，经过金边、万象、布加勒斯特、墨尔本等众多国家，一路跑到北欧才可以找到，这样的经历在传统网络游戏中是无法感受的，在《王者世界》中如果是要下定决心去拜师的话，可能就意味着一场











旅行，不过游戏中很多人性化的设计也可以让大家减少一些负累，比如找“寻人NPC”帮忙就是不错的选择。

寻人NPC利文斯顿位于布加勒斯特城外，给他一定的询问金后可以查询出你所要找的NPC现有位置，目的地在哪里。这样一来如果时间紧张的话玩家可以利用瞬间移动功能到NPC的目标城市去等待，如果时间宽松，直接点击自动寻路系统就可以边寻人边欣赏游戏中不同地区的风景了。《王者世界》的自动寻路系统是目前首个可以跨越地图的自动寻路系统，玩家不必担心游戏在切换场景时会中断寻路，只要一次点击就可以把你送到自己的师傅身边。当然，如果你很苦恼找寻师傅的话，也可以拜游戏中的玩家为师，只要他们与你拥有一样的学习技能，并且技能高于整数段的话，就可以通过远程传授给好友玩家。举个简单的例子，如果你想学习制造火枪1到10级的话，找寻一位该技能11级以上的玩家做师傅能够为你节省不少的学习经费哦。

生活技能的种类繁多可能让朋友们无从下手，但你不必担心自己学习了不热门的生产技能，因为每个生产技能都需要相互交叉的生产材料。游戏中的生产材料最初级的是依靠打怪获得的，而后期的生产资料就变成了零件，而有时你所需要的零件，正是其他职业生产的某种产品，这样一来，每个生产技能不论大家掌握了什么都不必担心没有销路，这一更加完善的网状设计也是能够放开玩家技能学习数量的主要原因。

除了技能丰富外，《王者世界》的生产方式也给予了全新的描写。玩家不必为制造某项产品而原地敲敲打打，只要设置好自己想要制造的内容，系统就会以生产进度的方式给予计算数值，而完成这些生产技能的方式有很多，最人性化的一点设置就是靠打怪积累生产进度的方式。杀怪提供的生产方式是最快速的，也是玩家可以在游戏中升级、生产两无误的主要方式，而如果玩家要离开电脑或外出时，游戏中的自动制造模式也可以让你分秒必争，完成自己的制造内容。除了以上两种方式外，游戏中在探索迷宫时会获得一些工具箱，有时候你可以随机抽到工匠之书，最优秀的工匠之书可以瞬间完成100万以上的工作进度。

强大经济系统，全面城市管理经营内容

拥有了丰富的生产系统，自然涉及到的生产材料也会花样繁多，《王者世界》中的生产原料足以让玩家感到震惊，而能够平衡运营，并能及时拥有这些材料的情况下，才能保证玩家的生产内容顺利进行。这就要求《王者世界》拥有一个全面的经济系统，而游戏中的经济系统不仅全面，而且智能。

在游戏中的每个城市当中，都会拥有城市面板。城市面板提供多种功能，包括医院、银行、市场、城市旅行管理所等。其中的市场就是提供玩家交易的地方，玩家可以在这里寄售自己想要卖出的商品，而寄售前如果你不懂物价的话也没关系，系统会提供一个标准价格，并且该价格会根据游戏中出售此类物品的多少来自动升降建议价格范围。如果你还把握不准的话，可以通过物价查看来获得该物品其他玩家的销售价格列表，如果想尽快卖出的话，摆出最低的价格，哪怕只少一块也会提高你的交易量。

游戏中的拍卖所在罗马，罗马也是游戏中唯一提供玩家仓库的城市。罗马的拍卖所是在玩家出售极品装备时才使用的，如果想要开设个人商店的话，你不必担心抢不到好的街位，因为《王者世界》中的店铺是与玩家个人角色集成到一起的，你可以摆好物品后依然自由移动和打怪练级，而招牌就在你的头顶上，想要买东西的玩家可以直接点选你的人物右键呼出菜单来直接进行购买，这样一来，药贩子们最为开心，因为你可以背着药店去打怪了，既方便他人，也不耽误自己的修炼时间。

谈到经济系统，就不得不提《王者世界》中的城市经营，这一功能是为公会玩家准备的，但也是游戏中最大的乐趣之一。游戏中的公会在成立后达到一定要求可以获得掌管的城市，城市是游戏世界中虚拟的真实城市，你的公会可以控制首尔、巴黎、巴格达等这些现实存在的城市。管理城市后公会还要苦心经营，要保障自己城市拥有治安、卫生、环境等多方面的发展，这样才能吸引更多的NPC移民，来提高你的城市税收，税收获得后可以提高自己公会的成员福利，也可以通过建设来扩充自己的城市功能，而最终你的目标是成立国家，成立国家的公会可以管理更多的城市和











周边地区。

发达的城市能够吸引移民的同时，还可以吸引一些特殊的NPC，他们是《王者世界》众多佣兵中的强者，能够招募到他们加入自己的个人团队，将会让你的探索之路充满成就和荣耀。总体来说，城市的管理并不复杂，而游戏中对于玩家建设公会的门槛也要求很低，然而能够经营好自己的城市就要看管理者的运筹帷幄了，当你成为一名国王的时候，与其他国家争夺地盘的现象也就时有发生。

《王者世界》中的国战系统相当宏大，而且游戏中在国战过程中加入了丰富的策略性，你可以在战争前布置自己的城市外围防御系统，不仅可以通过生产技能中的建筑设计师来为自己设置更多的军用建筑，还可以通过向机械制造师玩家购买攻城器械，来为下一步的扩张做准备。丰富的经营内容加上全面且平衡的经济系统，《王者世界》将如同真实世界一样提供给游戏玩家一个全面的成长路线。

轻松上手，菜鸟也享受

看到如此丰富的游戏系统，你是否担心自己的接受能力与掌握速度呢？其实当你踏入《王者世界》的游戏之后，你会发现原来掌握这款内涵深厚的网络游戏是如此简单。游戏中提供了很多新人辅助和人性化设置，通过在游戏中循序渐进的体验，你将成为一个真正的探索者。

就任务系统来看，《王者世界》拥有很全面的新人指导内容，从任务的描述到任务的目的地，目标物品，所在区域都交代的一应俱全，并且任务系统集成自动寻路功能，新手可以便捷地完成各类任务。

而管理9名职业也许让你头疼，但游戏中提供的即时提示信息功能，能够让你第一时间了解自己一下步的动作。佣兵升级后可转职，用什么材料转职，可以学习什么样的内容等，都会在第一时间内提示给玩家。总之，在游戏中，你不错过任何一个细节。

最强的帮助系统就是《王者世界》中的百科全书了，你可以在这里利用强大的搜索功能查看有关游戏的各项系统信息，包括物品、怪物、材料、佣兵、NPC、城市、副本、迷宫等多个方面。方便的查询还只是百科全书的一项基本功能，对于一个游戏创新系统而言，它还有着更多的妙用。查询物品生产时，玩家不必退出百科全书可以直接在材料充足的情况先点选生产，在查询到自己的NPC所在城市时，你也可以在这里直接移动，而怪物信息也提供玩家收集的乐趣，收集达到一定水平，还会提升玩家打怪时的物品爆率。

游戏中的人性化设置几乎无处不再，比如好友系统，这一最常见的游戏系统功能在《王者世界》中就有全新的表现。在你打开好友列表后，有一个特殊功能的下拉菜单，打开你会看到有关好友间的诸多人性化功能，比如远程传授知识功能，可以让你把自己学习的技能和收集到的怪物信息共享给好友；而自动寻路系统，可以让你在人头涌动的城市当中，直接到达好友的身边；朋友在挑战Boss时，你可以通过瞬间移动直接到达他的身边；而当你旅行途中发现好友遭遇攻击时，还可以以援军的身份加入战斗，为他解围。

拥有了简单的上手模式，大家只需感受游戏中爽快的战斗内容了。因为佣兵系统、阵型系统的加入，游戏的战斗变得异常激烈，玩家的个人团队在战斗中不仅可以使出各类华丽的技能，还可以随机出现连击、爆击等特殊效果。咒文书与咒术书是两个特殊的战斗辅助系统功能，在战斗中搭配使用咒术书不仅可以带来更多丰富的战斗效果，还会和某些佣兵的特殊技能相结合，引发强大且华丽的组合技，效果相当震撼。对于选择网络游戏，尤其是回合制网络游戏的朋友来说，《王者世界》不仅充分发挥了自己的3D优势，还将回合制的内容进行了全面扩展和升级，可以说是回合制网游发展至今，一个崭新的台阶和方向。

《王者世界》2008年开始在韩国运营，之后不论是在北美还是东南亚地区，都取得了不菲的成就。该游戏在北美诸多专业游戏媒体上被评为是继《魔兽世界》后的又一款经典网络游戏作品，还囊括了2008年过半的各类游戏奖项，并获得2008年金翎奖的“最佳境外网游”称号。该产品由第九城市代理，今年4月下旬开放内测，喜欢回合制的玩家可以前往尝试，相信它的大胆创新与细致做工，会为你带来一次难忘的游戏之旅。










头条新闻

■《梦想世界》首发3000元大礼包



《梦想世界》于近日推出了"新兵突击，老兵冲击"活动，给新玩家赠送"新手优惠大礼包"，给老玩家赠送"老兵优惠大礼包"，并为老玩家发放海量补偿经验。

这次"新手优惠大礼包"专为新加入《梦想世界》的玩家而设，内藏各种实用道具，对处于新手时期的玩家提供了极大的方便。使用包内赠送的经验心得书、宠物装备、招式领悟等物品，玩家能够迅速提高自身战力；而幸运转转符、召唤兽装饰等物品则让玩家轻松体验更多的游戏乐趣。当角色等级每提升到一个重要阶段时，新手玩家都能打开大礼包，从中获得各种与等级相对应的实用道具。"老兵优惠大礼包"则内藏珍贵聚元金丹、吉光之羽等游戏道具已经海量的经验补偿。

■《梦想世界》升级得神兽



《梦想世界》为庆祝资料片"天选之战"的诞生，特举行"升级得神兽"活动。每个游戏角色在等级提升的同时，将有机会赢取人见人爱的神兽。

只要是《梦想世界》VIP用户，在游戏中提升角色等级，就有机会获得道具"幸运兽角"。玩家可以用幸运兽角兑换各种奖励，包括大量战斗抵用金、经验等等，同时可以参加神兽抽奖，随时有机会成为实力强大的神兽的新主人。

对于刚加入《梦想世界》升级更加容易的新手玩家来说，不仅获得的奖励更加多，获得神兽的机会也比熟练的老手更加高。

■《逍遥传说》多个全新活动上线



除去游戏本身外，各种精彩好玩的活动也是《逍遥传说》的特色之一。

逢周二晚上的"护送袈裟"，玩家分别化身天兵和山精，相互搏杀，抢夺可以换取丰厚奖励的袈裟。到了周三下午和晚上，又有"招财进宝"活动在等着玩家参与，通过队友间的配合来赢取更高的奖励，是"招财进宝"活动的真谛。而在周日，根据月份周数进行，各有特色的数个周日活动。

以每月第三、五个周日的"幻镜寻宝"活动为例，玩家可以组成队伍，到神秘莫测的镜中世界里去冒险，沿途各种各样的NPC可能会为玩家提供帮助，也可能会与玩家展开激烈的战斗，战斗胜利后获得的钥匙可以用来开启装着各种宝藏的宝箱。活动过程游戏性较强，奖励也很丰厚，再加上传说中的灵兽"云露"的诱惑，《逍遥传说》"幻镜寻宝"活动自然成了近期的焦点。

月评

■多益"大Party"

刚经历资料片"天选之战"的热潮，《梦想世界》本应该稍微平静下来，但几个优惠活动的同时展开却令这个梦想大陆再度疯狂起来，"礼包热""升级热"，大家都"热"得不亦乐乎，天天拿着数不尽的宝物和经验，难怪不少玩家抱怨自家仓库太小了，东西多到放不下。梦想的房价那么便宜，大家是不是可以考虑买座豪宅当仓库，专门堆放这些财物呢？

与《梦想世界》一样，《逍遥传说》也是热闹非凡，每周都会新开1～2个活动玩法，大家一会玩这个，一会玩那个，似乎都玩得挺开心的。说实在的，玩游戏嘛，不是为了开心还是为啥？

最早的网络游戏，除去游戏本身设置的一些内容外，官方是很少参与进去的，一方面是碍于当时技术的不完善，最主要的原因是大部分厂商认为没有必要。因为活动的目的就是激活人气，吸引玩家，那时就那么几款游戏，完全不必为了人气这种事情而担心。

现在则完全不一样，官方举办的活动多少、质量如何，直接影响到游戏对玩家的粘合度。主要是两个原因：一是对玩家来说可选择游戏实在太多，玩你的是玩，玩别人的也是玩，如果两款游戏品质差不多，起到决定性作用的就是运营商的态度了，在保证运营流畅的情况下，最能直观地把官方态度反映出来的，就是通过这些游戏内的活动；二是相对几年前，现在的玩家年龄越来越低，玩游戏更多地是抱着"娱乐""开心"的目的，通过优秀的活动，便能够持续性地满足玩家这种需求。可以说，金山多益的确是在开展游戏活动层面下了一番功夫。P



开心最重要

《梦想世界》最新活动玩法全报道

■广州 宁儿

我们每天的梦想生活：师门任务，跳舞、野外烧双、阵营任务、12星、除魔……，日日如是，月月如是，是不是感觉有点腻了呢？是不是想换一换口味呢？《梦想世界》最近推出的新活动玩法：魔王任务、野外Boss即统领怪、火云宫活动、帮派强盗入侵，大家不妨去尝试下，这几种活动可玩性极高，或充满趣味，或充满挑战，全新的活动玩法带来的是全新的游戏乐趣。

挑战大魔王——魔王任务

玩法介绍：魔王任务属于除魔任务后来缀加的任务，要求队伍人数≥3人，并且队员等级均达到80级以上，使用魔王通缉令可以在明月镇（坐标190,112）除魔师处领取魔王任务，根据除魔师提供的坐标到指定地点附近消灭相应的魔族。魔王通缉令可以从除魔任务中的招财恶魔中获得，使用魔王通缉令后可获得一小时魔王任务时间。注意事项：魔王通缉令每周只能使用5次，加入使用了魔王通缉令的玩家队伍的所有玩家，在领取魔王任务后都将会消耗一次本周魔王任务次数，使用魔王通缉令的玩家如果离队，队伍将无法继续领取魔王任务。

玩法心得：魔王任务所刷的怪物有：剧毒·僵尸、金刚·统领、虚无·领主、巫妖·萨满、血牛·妖帅、血族·伯爵一共6种，其中，剧毒·僵尸会毒，一旦毒上掉血厉害；金刚·统领抗物理攻击；虚无·领主中庸；巫妖·萨满中庸，攻击小怪时建议使用力敌招式；血牛·妖帅会分身，全程群攻即可；血族·伯爵主怪会吸血，SS先封住主怪，其他人群攻小怪。最佳队伍组合：2SS+2战1FS（2FS1ZS），如果有双修的SS则可1SS+2ZS+2FS。此任务怪攻击力超高，宠物经常会飞出去，YS是必不可少的，当然，如果队伍的整体修炼水平较高，那么整个活动的过程就更加安全效率了。任务完毕会奖励大量经验，经验消耗任务双倍时间，一个105级的ID，一个小时的魔王任务时间可获得经验累积大约20万。

路边野花可以采——野外Boss

玩法介绍：所谓野外Boss是指在野外练级场景里，每隔一段时间就会有统领怪以明雷怪形式随机出现，统领的难度和奖励与这些练级场景的暗雷等级高低有关。要求组成≥4人的队伍，点击之就可进入战斗，战斗结束，奖励荣誉之玉、运转符、装备分解石之类的道具或是修炼点，甚至有机率获得护符，如果怪物中有幸运兔子，获得奖品的机率会更高，如果收益时间状态为打开，那么战斗结束后，还能获得经验奖励。

玩法心得：先全体攻击主怪，然后群攻小怪。因为怪物的难度跟练级场景的暗雷怪物等级有关，所以组队时，人物等级差距不能过大，否则会灭队，队伍中有个YS还是比较有生命保障的，如果队伍中有能封的SS，可以逐一封住小怪。统领刷的时间不定，从最低级的练级区长风岛到最高级的练级区初云平原均出现过，只要经常在这些地方闲逛，总能遇上的，重要的是，不管是在低级练级区还是高级练级区，打败统领后获得的奖励是一样的。

火烧屁股大作战——火云宫

玩法介绍：火云宫活动属于帮派活动，开启一次需要消耗500万帮派资金、100+帮派声望，一个星期最多可以开启两次，任务领取需要组成≥4以上的队伍，人物等级≥30级，消耗一定的功勋币。每次活动时间为1小时，每人只能进入4次火云宫，通过的层次越高则获得成绩越好，相同层次成绩的好坏，受存活的队员数及气血数影响。在进入火云宫时，有层次选择，总共有1～5、5～10……35～40，队员暂离在任务NPC火云道长处领取了任务，然后归队，由队长与火云道长对话，选择


魔王任务之金刚·统领



木乃伊统领


魔王通缉令


血族·伯爵

进入层次，然后进火云宫第1层，队长与火云宫里面的火云道长对话，再次选择进入层次，挑战开始。譬如说，首先选择25～30层，然后再选择30层，那么活动完成60轮后任务即完成。任务挑战成功后会刷宝箱，挑战失败或开启宝箱会送回帮派地图火云道长处，如果宝箱有限，不够开启，那么，未获宝箱的队员需要与火云宫内的火云道长对话方能退出火云宫。

玩法心得：活动开始后，通过右键点击所站火焰圈上、下、左、右彼邻的火焰圈移动。刚开始时火焰圈为绿色，代表安全，随着时间跳跃，火焰圈会由绿色变为橙色，表示警惕，这个时候你要向彼邻的绿色的火焰圈移动，当火焰圈由橙色变为红色时，表示有生命危险，如果在火焰圈在由橙色变为红色之前不能成功跳离，将会因火焰灼伤而失去大量的血，被火焰灼伤每次掉1/4血，当人物所有血量为零时，将会变为毛草团，只能旁观别的队员继续。当队伍中所有人变成毛草团时活动宣告失败结束。此活动考的是眼疾手快，活动过程中必须打起十二分的精神，眼观四方，否则一个不留神就会中标而失去大量的气血。

活动过程中会出现止血草，大螃蟹、无敌忍者龟、金钱袋、铜宝箱、宝箱之类的道具，当这些物品在人物所站火焰圈的上、下、左、右或是人物所站火焰圈上出现时，右键点击之会出现不同的功效。其中，止血草，人物会恢复大量的气血，可以说整个挑战过程中，止血草起到了决定胜败的作用，如果远远看到止血草出现，尽量靠近之，并点击之，这样就可以弥补因火焰灼伤而流失的气血了；大螃蟹，人物5秒钟不能移动；无敌忍者龟与大螃蟹恰恰相反，人物有5秒钟受到保护，不受火焰灼伤；金钱袋，铜宝箱、宝箱，右键点击，即可获得相对应的7包，荣誉之玉、2级石头、宠物作战心得之类的道具物品或抵用金奖励，其中宝箱有几率获得聪灵果，一次活动下来，抵用金累积100万之多。挑战成功后所刷的宝箱开启出来的物品有荣誉之玉之类的物品奖励。可以说，此活动的奖励非常丰富，一次活动下来帮众无不满载而归。活动过程要注意的是，大家不要只顾着捡宝箱，钱袋，因为有着这些物品的火焰圈变色时间短，一个不留神就会被火焰灼伤而导致挑战失败，而且捡取的时候，要等光标变成手状才能捡取。此外，活动完毕后，根据挑战的层次以及排名，还能分别获得“火云行者”“火云尊者”“火云邪神”的特殊称谓奖励哦。

一夫当关，万夫莫开——帮派强盗入侵

玩法介绍：帮派强盗入侵是指每天的09：00～21：00之间，会随机发生强盗入侵帮派的事件。凡30级以上的正式帮众，可以组成3人以上的队伍赶回帮派进行保卫，击退强盗后可以获得帮贡、经验、金钱以及物品奖励。每次帮派强盗入侵时，所刷强盗有十来个，此任务难度不大，任务过程全体群攻即可，击退强盗时所获奖励很丰富，除了经验外，还会获得7包，荣誉之玉、聪灵果之类的道具物品。保卫帮派，帮众有责，况且还能获得丰盛的物品及经验奖励，我们何乐而不为呢？





血牛·妖帅



水晶女妖统领


喜获荣誉之玉


采集到止血草

《逍遥传说》之招财进宝

■广州 独孤城

《逍遥传说》正式运营以来，官方举办活动颇多，其中“招财进宝”得到不少玩家的称赞，下面笔者就为各位读者仔细介绍一下这个活动的乐趣所在。

活动介绍

富饶的临仙镇与傲来国是经常被海盗侵略的地区，他们携带私藏的珍宝连夜逃离长安城，不巧被人间的勇士豪杰所拦截。

擅长伪装的海盗，经常把身上藏着财宝的宠物乔装成其他动物想蒙混过关，这是一个考验眼力与脑力的活动，一旦成功拦截，海盗私藏的珍宝就是你的啦！

除去对个人的考验外，“招财进宝”也是一个需要团队配合的活动，如果没有十分良好的默契，做起来还是比较麻烦的。最好在开始活动前，就商量好作战计划，否则打错了强盗就没有奖励了哦！

活动要求

每周三15点到16点、19点到20点是强盗们逃窜的时间，他们经常出没的地点是“乌斯藏”“花果山”与“大唐国境”。凡是30级以上的玩家角色都可组满5人来到傲来国（坐标29,46）或临仙镇（坐标130,47）的幸运星君处报名参加招财进宝活动，拦截海盗，赢取丰厚奖励！

“招财进宝”活动等级要求较低，几乎所有玩家都可以参加。

活动流程

玩家在规定时间内报名之后，即可在乌斯藏、花果山与大唐国境去找海盗了。一般情况下，刷怪之后很难抢到怪物，不过只要玩家比较有耐心，就一定能拦截5个海盗的！这里提醒大家一下，每个ID每天最多只能拦截5个海盗。

领取任务后，大家还需要在幸运星君处购买活动道具“显形镖”。再次提醒，如果你的战斗道具栏是满载状态，那么一定要整理出一个空格出来，以便战斗中使用“显形镖”。本活动不需要召唤兽出战，可以让你的爱宠好好休息一回。不过若你的召唤兽级别较低，需要练级，可以选择只让召唤兽参战，战斗时选择防御命令即可。

找到海盗并进入战斗后，主怪会在第一回合召唤出若干只怪物，下个回合有怪物变成飞贼的形象。活动的玩法就是：第一回合防御，每个队员记录自己对面的怪物，建议记录到队伍频道不发出来，以免混乱导致重复。例如你对面的是调皮猴，则下回合调皮猴会变成山贼形象，你用“显形镖”攻击它，使它变成原形即可，其他队员亦是如此。

在变山贼的回合中，会出现隐藏Boss藏金匪，且携带大量宝物，若能发现并射到它，可获得魔兽要诀、百花露、抵用金券、天眼符等等奖励。藏金匪与普通山贼的颜色一样，只要玩家仔细查找，肯定能发现他的踪影。

注意事项

每个回合，若是队伍成员让所有前回合出现过的怪物现出原形的话，即可获得该回合完全奖励，若是每个回合都圆满，则战斗结束后会获得完全奖励以及它他物品奖励。

因此，大家一定要看清楚自己对面的怪物并且记录下来后再用显形镖射出，若是射错了怪物的话，活动奖励的经验、金钱与物品都会减少。有个小窍门，若本回合你的对面没有怪物的话，那么下回合出山贼时，可选择防御命令，这样，当前回合藏金匪出现的几率会增加。一定要看好藏金匪，不要让它跑掉哦！

活动时间较短，刷出来的海盗也较少，一定要在眼疾手快的同时还要注意刷出来海盗的位置，也可以用一个成语来总结这个活动，就是“狼多肉少”，希望每个玩家都能圆满的做完5次活动！

活动总结

这是一个奖励极其丰厚的活动，也是一个团队朋友缺一不可的活动，最重要的是这是个逍遥传说里最受欢迎的活动之一。逍遥传说中，还有许多其他的精彩活动等待着大家的参与，而招财进宝只是这些活动的其中之一，更多的体会尽在不言中，还是等待各位朋友来逍遥传说中一起慢慢体验吧！


领取招财进宝任务


大唐国境 追捕海盗


队友之间记得预先沟通好哦


对手不简单，大家可要小心了


大家一起拦截海盗，赢取丰厚奖品！

头条新闻

■“寻找《剑仙》金牌封测功臣”活动开启



本次“寻找《剑仙》金牌封测功臣”活动在2009年4月10日到4月27日期间举办，设立截图、攻略和建议、视频这3大类的参赛方式，个人玩家、公会都可以参加。活动期间，玩家在投票后将有可能得到《剑仙》封测激活码一个，每天送出500个，发完为止。

积分将作为官方最终评选的重要参考依据，官方结合积分、作品品质评选出金牌封测功臣5名。排名前15的玩家或公会将入围本次金牌封测功臣评选，除获得搜狐认证的奖杯和证书外，还将受邀参加《剑仙》主策面对面交流活动，有机会同美女GM展开亲切互动，并与官方主策交流，玩家将与官方策划将针对游戏未来发展，职业体系规划，游戏新功能的设定，展开方方面面的深入讨论。

■《天龙八部》携手飞轮海



《天龙八部》新资料片“影子传说”于3月26日开始公测，这是《天龙八部》2009年的首部资料，在本资料片中除了加入暗器系统和九大门派45级技能全开放外，还有夫妻座驾、春季新装和新任务、新称号等多种全新元素登场。

与此同时，《天龙八部》成功进军海外市场马来西亚，与中国台湾省的青春偶像组合飞轮海合作展开全新市场推广阵容。只要玩家参与体验《天龙八部》在马来西亚的公测，就有机会免费获得飞轮海演唱会门票。



■《刀剑英雄Ⅱ》设立玩家风云榜

《刀剑英雄Ⅱ》的风云榜就在洛阳的市中心，有天下风云榜、财富排行榜和天下龙虎榜三大榜单，分别对应最强的竞技高手，最阔绰的商业巨子和最强盛的帮会。

洛阳负责记录的天榜官会将武林中每个数据上最强的100人记录下来，从生命值到精气值，从物理攻击到总攻击力，前三名的玩家将成为榜上的状元、榜眼和探花。

■《鹿鼎记》签名图征集



活动时间为2009年4月2日～4月15日，参与玩家只要使用和《鹿鼎记》游戏相关的素材，制作成尺寸为400×180像素的签名图片，将作品上传到论坛活动帖，即可加入设计师行列，角逐优秀签名图片大奖。

获选作品将成为本次活动指定签名生成器的模板之一，作者本人除了可以得到鹿鼎记“双儿”抱枕之外，还能入驻签名图名人堂，让《鹿鼎记》玩家在论坛使用自己亲手设计的签名，加冕设计之王的名号。

月评

■搜狐游戏闷头发大财

相比完美牵手刘谦、腾讯新品成群，搜狐在这个月显得有点“沉默”。实际上，搜狐游戏在整个2008年都非常低调，但业绩却直线上升。凭借《天龙八部》，搜狐在2008年飞速成长，并且成功将游戏部门分拆，成立子公司畅游，于今年4月上市纳斯达克。

进入2009年，搜狐游戏继续闷头发财，这种低调的态度同时也说明，搜狐游戏已经进入了平稳发展期。

通过《天龙八部》积累的资本和运营经验，搜狐在本月的目标吻合整个2009年的战略方针：延长《天龙八部》生命力，推出精品。

搜狐游戏本月主推游戏还是《刀剑英雄Ⅱ》和《剑仙》，其中《刀剑英雄Ⅱ》由于上代作品的影响力，吸引眼球不是问题，尽管这个游戏有些敏感，但正如一些玩家所说，只要游戏好玩，其他的也就只是说说，该玩还是会去玩，所以关于这款作品，还是要看搜狐游戏自己怎么操作。至于《剑仙》，这款2D仙侠类游戏乍看起来，似乎并没有很独特的优势，不过在终极封测中搜狐对其进行了不少修改，包括画面、新手村、任务链等。

最后说一下《鹿鼎记》，这款作品其实去年就已经测试过，但是很快就又回炉重造，一直没有大范围测试消息，只知道搜狐对该作品寄予不少希望，相当重视，这次“《鹿鼎记》签名图征集活动”不知道是怕玩家逐渐淡忘了这款游戏，还是准备亮出真面目的前兆，等待搜狐游戏4月的表现。P



章子怡作为张朝阳的好友前来捧场

深度解析《天龙八部》暗器系统

■成都 阿鱼

《天龙八部》的暗器系统吸引了不少玩家眼球，大家现在对暗器内容应该已经有了一个基本了解，下面就对之展开更为详细的说明和研究。“飞蝗石梅花镖到底该如何取舍？”“暗器技能到底是怎样的？”等等。

暗器选择：飞蝗石PK梅花镖

通过前期的介绍，我们已经知晓了暗器的获取途径，即大理段延庆（215,284）处任务得飞蝗石，洛阳立繁处（117,182）玄昊玉换得梅花镖。通过实地“考察”，笔者了解到段延庆任务包括寻找NPC、寻找武器道具、杀怪夺物三个方面；而兑换梅花镖需要的玄昊玉，则可以通过击杀楼兰新三环副本的Boss几率获取，每50个玉石可兑换一枚梅花镖。

由于梅花镖获取难度大于飞蝗石，且人们一致认为还会有更高等级的暗器出现，飞蝗石与梅花镖都将是过渡品。因此不少玩家舍弃了梅花镖，纷纷去追逐飞蝗石。

事实上，梅花镖虽然不易获取，但其实力之强，绝对是飞蝗石无法替代的。在游戏里，暗器通过成长后积累的属性值分为两种类别，一是原始数值，一是实际增加值。原始数值指的是暗器升级后，获得的属性值。而实际增加值，则是指暗器原始属性实际转化到人物属性上的数值。

飞蝗石修炼到64级时的原始数值为：力量33、灵气35、体力44、定力47、身法32，实际转化到人物属性上的数值为：力量9、灵气10、体力12、定力13、身法9，实际增加值比暗器原始属性少了许多。我们再来看一幅梅花镖样图，如图。图4修炼到42级的梅花镖原始数值为：力量25、灵气15、体力34、定力23、身法21，实际转化值为：力量15、灵气10、体力22、定力15、身法14。

与飞蝗石相比，梅花镖在等级不如飞蝗石、原始数值落后飞蝗石许多的情况下（暗器等级影响原始数值的增长），实际转化值除灵气与飞蝗石相同外，其他属性竟然全面高于飞蝗石。换言之，梅花镖的实际转化比例大大高于飞蝗石，这一现象的根本原因就在于品阶的高低。

品阶是鉴别暗器优劣的关键，品阶越高的暗器，实际转化比例也高，能给玩家带来更强的辅助。梅花镖在游戏中的品阶范围通常在400～800之间，而飞蝗石的品阶最完美的也不过400，这种差距是难以弥补的。上图中飞蝗石与梅花镖的品阶一个为265、一个为621，低级梅花镖超过高级飞蝗石也就是理所当然的事了。

因此，要想真正强化自己的实力，最好还是选择梅花镖。

三揭暗器技能“隐私”

暗器技能是暗器内容中的一大热点。通过实践之后，笔者发现了暗器技能的三大“隐私”。

其一，暗器需装备后才可使用。暗器装备的位置就在曾经装备坐骑之处；坐骑装备栏则换到了人物属性栏下“骑乘”命令栏中。

其二，暗器三大技能之下，包含了许多具体的子技能。暗器投掷技能大致包含属性攻击、内外攻击、直接伤害、持续掉血等伤害型技能；暗器打穴大致包含麻痹、失明、散攻、点穴、虚弱、僵硬、破绽等负面型技能；暗器护体类技能大致包含提升体力、灵气、力量、身法、血上限、内功攻击上限、外功攻击上限等自身强化技能，护体持续时间为30分钟。暗器每次领悟，都仅能随机领悟其中一种，比如40级突破瓶颈时，暗器会从属性攻击、内外攻击等伤害型技能中随机领悟一种。

另外，某些技能的数值是会变动的，随着暗器每隔10级的瓶颈突破，这些技能的数值都会得到提高，比如属性攻击值、内外攻伤害值等等。

其三，玩家用忘无石更换暗器技能时，每使用一次忘无石，暗器原本拥有的三种技能都将进行更换，大家在更换技能时请慎重。

综述

暗器的到来，丰富了玩家们的武侠生活，从一定程度上影响了江湖中的PK态势。譬如，明教等近攻门派也可利用暗器进行远程攻击了。不过，暗器也并非强大到没有缺点，使用暗器技能师需要冷却时间的，比如麻痹技能的冷却时间就有5分钟之多。因此对于暗器的定位，个人觉得它应该被归类为一种强大的辅助道具，而非致命神兵。只有结合自身人物实力和操作技巧，暗器的威力才能发挥到极致。


看招！暗器来也！


兑换梅花镖之地


64级飞蝗石


梅花镖


三个技能都随机领悟出的飞蝗石

《刀剑英雄Ⅱ》修炼升级篇

■成都 阿鱼

在前一期的游戏攻略中，我们对职业养成、装备道具、武学技能等重要属性有了一个较为全面的了解，算是充分作好了踏上征程前的准备。万事俱备之后，让我们脱离“菜鸟”称号的修炼之旅终于开始了。

诞生瓦当镇

初入游戏，玩家们的诞生地乃是隋末重镇——瓦当。瓦当虽是一个小镇，但这里先后走出了秦叔宝、罗成、程咬金等无数英雄豪杰，素来为天下英雄所敬仰。瓦当地面虽小，但武器店、防具店、装备强化店等应有尽有，可谓五脏俱全。不过，对于刚刚才进入游戏，茫然懵懂的我们而言，当务之急是迅速提升自己的等级，那些个烟红柳绿的地方不是我们菜鸟该去的。大家注意到身旁有个叫赵天师的NPC了吗？他可是我们修炼等级的一盏明灯啊，我们“入世”后的第一个任务就在他那里借取。

这里需要特别说明一下。在《刀剑英雄Ⅱ》里，玩家前期主要是通过完成各种任务来提升等级；这些任务完成起来很是简单，且奖励丰厚：不仅有大量经验，还会奖励各种不错的新手装备以及实用道具。最重要的是，游戏俱备了相当人性、便捷的任务提示与自动寻路系统。打开任务栏，在栏目左边我们能看见当前等级下可以接取的任务，以及已经接取还未完成的任务；栏目右边是每一个任务的详细说明，包含了任务NPC以及任务目标，只需要鼠标轻轻一点，角色就会自动移动到任务目的地，省去了我们许多麻烦。

以第一个任务为例。我们先点击键盘上的F9（任务栏快捷键），打开任务提示后，我们会看到新人接待NPC赵天师发出的第一个任务：找到武器锻造师铁千秋。这时，我们只需要点击任务提示上赵天师所在的坐标，人物便可自动行走到赵天师处；接取任务，然后再次点击任务提示中该任务关于铁千秋的坐标，人物便会自动前往铁千秋处，点击铁千秋，第一个任务轻松完成。

在完成了第一个任务之后，玩家在瓦当里会继续接到第二个、第三个……第N个任务；其中有跑腿传口信的、有替人买物品的、有捕捉青蛙等小动物的、还有杀怪安民的。有了任务提示与自动寻路，这些任务完成起来都没有丝毫难度，我们只需要不断地按F9，然后点击相应NPC或怪物即可完成。

野外修炼

玩家修炼到10级后，可以去赵天师处交付“初入江湖”任务，从而得到一只初级坐骑。10级后实力增强的玩家，再配上节省脚力的坐骑，到野外作战绝对是事半功倍。

进入野外地图后，修炼的方式仍然是任务。建议大家将每一个地图的所有任务做完，这样做的好处不仅在于可以获取大量经验；而且当完成该地图的最后一个任务时，就会接到下一个地图的相关任务。如此一来，我们就可以一个地图接一个地图地做下去，从瓦当到洛阳，从洛阳到冰峪镇……这样一直做下去可以做到凤翔府。当我们做着任务一路杀到凤翔府后，等级最少也有40多级，“菜鸟”的称号终于得以摘除了。

修炼小贴士

修炼时大家需要注意以下几个方面，才能最大限度地发挥任务导航系统的作用。

其一，在做杀怪任务时，最好找个队友一起战斗，这样会大大节省任务时间。

其二，技能和装备要跟上。随着玩家等级的提高，面对的怪物也将越来越厉害；此时，玩家们就要前往洛阳武功NPC处，学习新的武功技能，提升原有技能的等级。同时，任务给的装备以及杀怪获得的好装备一定要记得更换上。

其三，游戏虽有各种内容丰富的副本活动，且大部分副本在玩家20级后就可参加；但个人不建议 40级前的新手玩家侧重副本升级路线。虽然副本的经验确实够高，奖励也丰厚；但20多30级的新手玩家们完成起来却相当费时费力，不如任务修炼来得轻松。不过根据搜狐游戏透漏，“目前任务经验过高，导致活动的性价比不高，但后续版本将会针对这一情况进行修改，我们对升级方式的设计思路是从Solo到引导玩家做任务，等玩家30多级以后，就引导玩家做活动。”

相信如果大家都去参与活动，玩家之间的交流肯定会大幅度增加，有利于增加游戏人气。


初入江湖的首个任务


人性化的任务栏


10级新手坐骑


任务练级目前是首选


男女搭配，干活不累！

《剑仙》终极封测崭新体验

■成都 阿鱼

《剑仙》的首次封测给玩家们留下了许多难忘的回忆，剑仙迷们都期待着游戏下一次测试尽快开放。在汲取了玩家们众多优秀建议，取长补短、不断改进之后，《剑仙》终于再度来到了玩家身边——《剑仙》终极封测拉开了序幕。再度踏入《剑仙》的世界，玩家会有一种与之前截然不同的崭新体验。

崭新体验之游戏画面

对于RPG类型的网游而言，画面就好比人的脸面，长得帅不帅、有没亲和力、有无内涵，第一印象都来自这里。《剑仙》一测时，虽说画面效果从整体上看也还不错，符合2D游戏画面的大众要求。但就细节而言，确实欠缺几分火候，譬如在树木、流水的刻画上，就略显粗糙。

随着《剑仙》终极封测的亮相，这一点遗憾终于消失。树木花草随风轻摆，清澈的湖水涟漪重重……很多细节之处刻画得十分精致。


精致的画面

新鲜体验之新手独立场景

玩过《剑仙》首测的朋友都了解，那时新手玩家的诞生地没有单独划分出来，而是与众多老手们一起，都混杂于凌霄城中。摆摊的、聊天的、骂街的、打情骂俏的……拥挤热闹的环境虽然能使游戏更具人气，但对于志在升级的新手们来说，眼前纷繁的一切难免会扰乱自己修炼的心神。做个任务，却因NPC前聚集的人太多，老点不到NPC！出门打怪，却遇到个几十级的“大虾”和你抢怪，让你气得半死！任务途中，看见城中商店里有武器出售，凑足钱购买之后，却发现新手任务可以送给自己很多装备……以上诸多情形，想必大家都亲身体会过。


初入江湖，诞生于剑仙谷

因此，对于新手们而言，如果有一块独立的场景让自己熟悉游戏、安心任务，从而迅速融入游戏，那是再好不过的事。此番测试，《剑仙》特地推出了一块犹如世外桃源般的新手独立场景——剑仙谷。在那里，没有高人们的侵扰、没有世俗商品的诱惑，有的只是鸟语花香的环境和隐居于此的任务NPC们。当然，还有作为配角存在的启蒙级怪物，其孱弱的实力将会让玩家们树立斩妖除魔的信心，并提高修炼效率。

新鲜体验之任务寓教于乐

在《剑仙》终极封测中，你会发现游戏的任务系统作了相当大的改进。以新手们的诞生地剑仙谷为例，每一项任务不仅奖励丰厚，而且内容很有针对性：有教玩家装备武器道具的、有教玩家采集的、有教玩家学习技能的、有教玩家骑乘坐骑的……最经典的是，还有教玩家开宝箱抽奖的。


第一次任务

可以毫不夸张地说，即便是一个毫无经验的游戏初学者，在《剑仙》这诸多针对性极强的任务辅导之下，也能够在很短的时间类熟悉游戏所有基本操作。

新鲜体验之轻松快捷的修炼之旅

有了诸多轻松便捷的任务，以及丰厚的经验、丰富的装备道具奖励，玩家们在剑仙谷的新手修炼之旅是非常轻松和便捷的。给笔者留下印象的还有自动寻路系统，无论目标在哪里，只需要鼠标轻轻一点，接下来的事就不用你我费心了，当然这也是目前大部分游戏都具备的功能。


骑上凤凰速度很快呢

此外，游戏在任务内容的趣味性上下了一番功夫，增加了许多丰富元素。譬如一个叫做“琴音阵除琴魔”的任务，玩家先要前往琴音阵地触动阵法机关，然后用符咒逼出琴魔，最后将其铲除。整个过程虽然听着简单，但玩耍之时就会被慢慢吸引并且逐步代入，不知不觉中演绎了一场惩奸除恶的好戏。

一幅精致的画面，一个世外桃源般的剑仙谷，一系列趣味横生的任务，一个轻松便捷的修炼环境，这些就是《剑仙》终极封测版带给玩家的新礼物。

头条新闻

■腾讯游戏发布2009新品 其中3款自主研发



腾讯于4月11日在北京召开2009新品发布会，正式发布旗下三款自主研发的新品，分别是神话题材2D横版网游《封神记》、再续“幻想”品牌的革新作品《幻想世界》和腾讯首款自主研发的3D MMORPG《QQ仙侠传》。

同时腾讯也公布了几款代理产品的最新信息，其中FPS网游AVA正式确定了其中文名称为“战地之王”；《大明龙权》发布了其国战视频；3D即时战略网游《League of Legends》也首次向外界公开了实际演示视频，《穿越火线》在现场发布了崭新版本作为周年巨献，并增加新模式“生化来袭”。游戏外设品牌“Razer”也宣布与《穿越火线》联合打造属于CF玩家的定制产品“Razer火线蓝蛇”。

腾讯高级执行副总裁任宇昕在会上表示：“从去年第四季度财报来看，腾讯游戏的收入已经占据腾讯总体收入的30%，我们认为2009年这个比重会进一步提高。尽管与去年相比，今年自主研发产品会多些，但我们长远的战略还是自主研发和代理合作两者并重。”

任宇昕同时指出：“目前腾讯没有把腾讯游戏分拆的打算，还是秉承一个公司、统一平台的发展模式。至于海外市场，腾讯现在并不那么着急，我们还是希望自主研发的游戏品质能够有进一步的提升，并且再多积累一些海外运营的经验，等到各方面都趋于成熟，自然会大力开拓，现在还不是最佳时机。”

■DNF登陆WCG



世界电子竞技大赛（WCG），是一个以奥林匹克形式举办的全球性电子竞技盛会。历届WCG，“星际”“魔兽”“反恐”、FIFA等传统游戏项目一直都独占鳌头，而2009年在中国成都举办的第七届WCG上，《地下城与勇士》将首次亮相，而为大家所熟悉的3v3擂台PK赛也将被列入预选赛项目。

《地下城与勇士》格斗系统丰富多样，个人赛、组队团战和组队擂台赛各有千秋。这次被列入WCG预选赛项目的3V3擂台赛，将以公会为基础上演精彩对决，既可以展示玩家个人风采，同时也是体现团队精神的机会。

■《QQ华夏：神兽仙兵》公测



腾讯首款仙魔神话网游《QQ华夏》2009年全新篇章《神兽仙兵》将在4月24日开始公测。《神兽仙兵》经过近8个月的筹备，除了将开启全新神秘地图和全新新手成长之路外，还有战士的斧——断魂、战士的刀——破军、战士盾牌——金刚、法师武器——紫羽、幻师武器——释厄、暗巫武器——修罗和六芒戒指八档全新武器推出。另外，还有暹逻猫、金角兽、华夏神龙等海陆空三栖神兽登场，战斗宠物还可以通过不断学习和修炼，练就各样的技能。

随着《神兽仙兵》公测启动，《QQ华夏》各种活动也即将展开。

月评

■腾讯游戏强调市场细分

2008年，经过3年的探索和发展，腾讯游戏终于呈现出爆发式增长，截止本文发稿，有消息称腾讯目前盈利已经超过盛大。凭借《地下城与勇士》《QQ旋舞》《穿越火线》等人气作品，腾讯游戏在2008年赚了个盆满钵满。腾讯高级执行副总裁任宇昕任宇昕对此表示：“腾讯在2008年能够取得长足进步主要有3个原因，第一是我们对游戏的甄别能力以及对这个市场的走向把握，比如DNF，这个游戏的特点和市场需求非常吻合，如果前几年或者晚几年，或许都不会有现在这种局面；第二点是我们对产品的一些硬性要求，我们可以在一年内推出很多作品，但实际上，我们每年都会有一些控制，保证上线的游戏数量是有限的，这样才能集中资源把一款游戏做到最好；最后就是腾讯的平台优势，我们现在每一款游戏上线时，各个部门，比如像市场、技术、运营，客户等等都有一整套的配合，就是力图把腾讯平台的优势转化到游戏的运营当中去。”

再来看腾讯2009年的新作品，AVA是采用虚幻3引擎的FPS、《封神记》是强调休闲、养成的横板作品、《幻想世界》是以关卡副本为卖点的MMO，更有LOL对RTS网游领域进行尝试，看来腾讯是要将“市场细分”进行到底了。

对于玩家来讲，这是一件好事，有越来越多的厂商认识到产品的多样化，供玩家选择的余地也就越多，实际上这个市场也正是这样发展的。体育类、RTS类、FPS类，这些产品如果放到网游市场初期，想必没什么人能够想到。

最后说句题外话，经济学里有两种说法，一是所谓市场需求，它不会自然出现，需要商家想到消费者前面，去点燃、扩大这种需求；二是大部分首个创新都没有获得利益上的成功，往往是第二个，说借鉴者也好，传承者也好，他们才是真正赚到钱的人。



RTS网游是否会异军突起？



虚幻的引擎 真实的《战地之王》

■北京 Miss

几年前，大家戏称当时的游戏都是“车、枪、球”，虽然事实情况没有这么绝对，但确实大部分游戏都可被划分在这三类之中。如今“车、球”两类也日益减少，俨然进入了“枪、枪、枪”时代。当然这也不是一个“准确”的说法，只是放眼看去，FPS游戏明显日益增多，就连《辐射3》也是FPS和RPG的融合了。

不过稍微留意一下就可发现，也许真的是“人与人斗其乐无穷”，这么多FPS游戏中，受众最广、持续最久的还是那些提供了联机模式的作品。比如常青树CS系列，时下最流行的L4D、Xbox 360上的《战争机器》等等，于是FPS类型的网络游戏应运而生。

在经历了《反恐Online》《穿越火线》《反恐行动》一系列“打枪Online”的洗礼后，又一款《战地之王》（以下简称AVA）出现在大家面前，和之前的同类游戏相比，AVA有什么不同呢？

虚幻3引擎下的真实世界

FPS游戏均为第一视角，强调的就是个“临场感”，视觉效果自然成为最大卖点。所以喜欢FPS游戏的玩家其实多少都有点“画面党”，当然我们不是说画面是决定性因素，但同样两款游戏，内容一模一样，你选画面好的还是不好的？

AVA采用的正是虚幻3（以下简称UE3）引擎。作为次世代游戏美术的顶尖工具，由Epic Games研发的UE系列是业界最著名的游戏开发引擎之一，被称为“美术师的梦幻利器”。我们熟悉的“老滚4”《战争机器》《生化尖兵》等很多优秀的单机游戏都是采用的该引擎。由于网络游戏的特性，UE3在网游上应用的并不是很多，但随着高性能主机的普及，以及从最新面世的几款产品来看，UE3绝对是未来的趋势，在这次UE3的浪潮中，AVA成为国内第一款采用UE3引擎的FPS网络游戏。当然，正如前文所说，优秀的画面并不是衡量一款游戏是否好玩的唯一标准，那么AVA的游戏内容上又有哪些突破呢？



职业细分的代入乐趣

如果您玩过FPS网游《星际Online》（Planet Side），一定对该游戏的职业细分印象颇深，专精重型武器还是黑客？擅长载具还是医疗？可惜这种设定在FPS网游中并不多见。现在，AVA再次为玩家提供了这种职业分工的游戏体验。

AVA中，玩家可以扮演侦察兵、步枪手、狙击手三种角色，这并不是一个字面上的噱头，而是真正的角色扮演。不同职业不但有不同的主武器，而且有不同的特殊技能，也就是说，如果你喜欢做一名狙击手，那么在扮演狙击手时，就没有太多机会和能力去冲锋陷阵横扫敌军，大大提高了玩家的游戏代入感，也为战术配合提供了一个合理平台。当然，您也无需有“点数加错、砍了重练”这种担心，除去在游戏开场时可以选择你中意的兵种外，游戏中途如果不幸战亡，复活时也可以更换兵种。

崭新的游戏模式

还记得CS年代吧，“咱们不许埋包啊！”“你又阴在A小道了吧？”与单机FPS游戏不同，FPS网游除去交待背景外，并没有一个传统的循序渐进的故事情节，更多的是由配合和对抗提供游戏乐趣，这便牵扯到模式问题。埋包？杀入？还是别的？

AVA中的战斗模式分为特殊战和全面战，特殊战又包括爆破模式和夺包模式，全面战包括竞技模式和战车模式。

爆破模式就是传统的埋包，竞技模式大家也比较熟悉，击杀敌对队伍的队员时获得分数，第一到达规定得分的队伍赢得胜利。

比较有意思的是另外两种模式，尤其是战车模式。战车模式中，攻击队伍如果可以将前进的战车夺包并移动到特定位置便取得胜利，当然不会是一帆风顺，行进过程中，防守队伍可以发射分配在地图中多个地点的RPG7来破坏攻击队伍的战车，攻击队伍则可以对战车进行修理。P





虚幻3引擎下的真实作战场景





你想扮演哪个兵种？



DNF第三章探秘

上海 GOGO

虽然刚刚进入4月中旬，但是天气却犹如已临酷暑，热得不行，不过《地下城与勇士》的下一次更新内容：《第三章前奏——雪山迷踪》却能让玩家们凉爽凉爽，一起去探究班图族的领地——雪山的秘密。

这次的更新内容包含了两个雪山的新副本地图：利库天井与白色废墟，适合等级分别为Lv39～Lv42和Lv45～Lv48，玩家在攻略的途中将逐步解除班图族的戒备心并且揭开雪山惨剧的背后黑手的真面目。还有新的觉醒职业：剑圣，俗称为白手的剑魂玩家完成任务后就能习得觉醒技能极鬼剑术——斩铁式和暴风式。



DNF动画版已经播到第3集了哟

雪山新地图一：利库天井

最低进入等级：Lv36 适合等级：Lv39～Lv42

利库天井保持了雪山系地图的特色，短小精悍，最快只需要经过5个房间就能见到Boss。在这里迎接玩家的除了在山脊中遇到过的班图族战士外，还有哥布林族的新成员——投石车指挥官。不过本地图的特产怪物则是石巨人三人组，形象和天空之城里的石巨人们大有不同，攻击方式也不尽相同，闪电石巨人甚至会使用落雷来攻击玩家。这里还有暗黑城蜘蛛的变异体，远程攻击夹杂其他怪物会给玩家带来不少的麻烦。相信看到那些石巨人的时候玩家也大致能猜到，本地图的最终Boss也是石巨人系的，擅长使用范围冰冻技能，比起黄金石巨人会麻烦很多。



白色影子利库天井

雪山新地图二：白色废墟

最低进入等级：Lv42 适合等级：Lv45～Lv48

这个地图的级别已经可以算是现在DNF中高级的副本地图了，与产物丰富相对应的就是其中怪物的种类和攻击手段十分繁多。远近两种雪猩猩，中段扑击的寒冰虎还有全新的库尼族的图腾术士，无一不在告诉玩家想要获得奖励必将付出一定代价。同样，无需几个图就能见到的最终Boss塞斯奇是一只体型巨大的灰色猩猩，用看的就知道和这种家伙打近战肯定是要吃亏的了，所以切记挑战的时候带上你的枪手和法师朋友。

然而仅仅是这样单纯的怪物自然是无法满足现在玩家的战斗欲望，放心，在这两个副本地图中，还隐藏着比最终Boss更令人头疼的角色——APC（AI Player Character）。准备不足的话可是会被他们残虐到死的。他们的具体职业我就不透露了，可以告诉大家的是其中一位娇小玲珑，而另一位的名字则和雪山的场景格格不入。



袭击班图族的庞然大物就在这里

这两个地图相关的各种任务，引导目睹冰心少年悲剧的玩家们逐渐加深了与班图族的了解，通过不断的努力，终于使其放下了种族仇恨并与玩家携手，共同对抗从沉睡中醒来的斯卡萨。然而袭击班图族的庞然大物以及任务的推进却仿佛告诉玩家，一切才刚刚开始（稍微剧透下，韩服雪山可是一共有6个副本地图哦）。

最激情的觉醒技

相较于地图的更新，三章前奏给所有的剑魂玩家打了一针强心剂。

剑圣，这个所有鬼剑士都梦寐以求的称号将赐予能够通过G.S.D.老人的严苛考验的最优秀者。剑圣，这个称号代表着对武器的极致掌握，修行至此的鬼剑士除了可以领悟极鬼剑术——斩铁式，一种藉由利用武器攻击敌人产生的震动（暴击）来削弱敌人的防御力的攻击方式外，同时习得的觉醒奥义：极鬼剑术——暴风式则无愧于剑魂武器大师的头衔。就我个人而言，说其是DNF中最有速度与激情的觉醒技也不为过：剑圣同时抛出24把剑，空中12把，地面12把形成剑阵，同时对敌人造成伤害，然后剑圣在剑阵中穿梭，使用这24把剑不断攻击敌人，受剑阵影响，敌人会被吸进剑刃风暴的中心。不知大家有没有看过《最终幻想7：圣子降临》，永远的剑客克劳德给赛菲罗斯致命一击时所使用的超究武神霸斩，正是剑圣这一觉醒奥义的完美演绎。



24把剑！是24把剑！

《封神记》与勇士

■北京 Miss

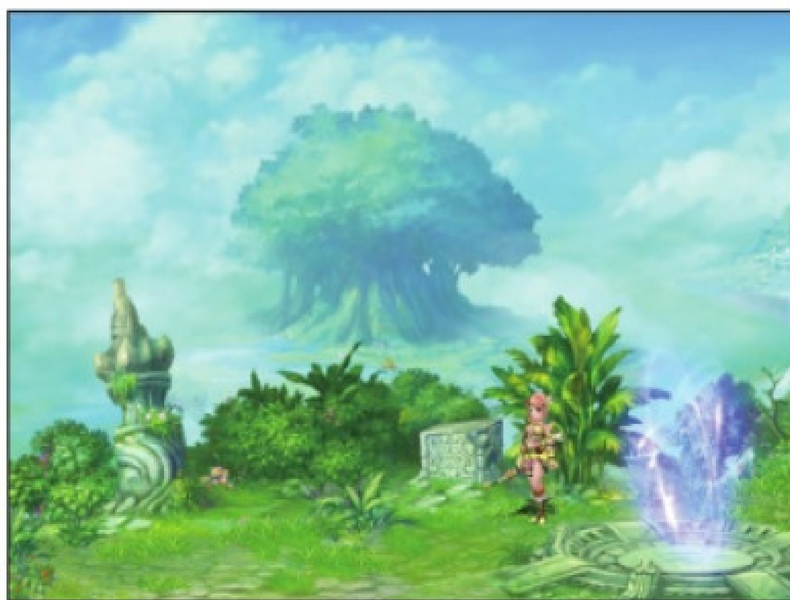
《地下城与勇士》（以下简称DNF）凭借着良好的打击感和较平衡的游戏设定，再次滋养了横板网游这片土地。虽然在DNF之前，横板作品《冒险岛》也曾叱咤一时，但能够把格斗游戏Fans注重的“硬直”“连续技”“搓大招”等格斗元素成功在网游中加以体现的，DNF绝对是第一款，过百万的在线人数正是其最佳注脚。尽管这一数字是由腾讯官方颁布，但根据笔者在网吧的观察，DNF玩家确实颇多。

所以可以得出结论，横板网游并非没有市场，关键还是要看产品如何。DNF之后，接二连三地出现了数款横板格斗网游产品，然而就在似乎横板格斗成为又一颗新星时，腾讯旗下卧龙工作室（《QQ三国》正是出自该工作室）自主研发的《封神记》却再次另辟蹊径，研发了以《封神演义》为背景的《封神记》，虽然同样是横板游戏，但在展现手法上和格斗游戏有很大不同。

根据腾讯的介绍，《封神记》虽然也是横板作品，但没有特别强调格斗感，毕竟有DNF这样一款主打格斗的产品正如火如荼。所以相对来说，《封神记》更加强调的是传统MMO的游戏体验，比如玩家之间的交互、人物养成等方面。总的来说，《封神记》的定位就是轻松、娱乐，对玩家的操作没有非常高的硬性要求，力图打造一个休闲性质的横板作品。

以中国历史、中国神话为题材的网游产品其实很多，不过采用“封神”做背景的横板网游《封神记》还是第一款。腾讯对此表示：“网游玩家是在逐年增加的，所以我们除去考虑现有玩家的需求外，也会考虑这些新增玩家。在题材选择上，我们不会因为某个题材已经被别人做过就不去过问，而是考虑这个题材是否真的被玩家喜爱，根据我们的调查，封神这一背景是有很大用户群的，可以深挖的东西有很多，我们做《封神记》也正是出此考虑。”

根据腾讯介绍，《封神记》中有很多“封神世界”原汁原味的体现，比如副本、出场人物、场景布置、人物对白等多方面都可感觉得到。游戏重点表现了东方修仙性质的法术效果，首次在横板网游中引入了法宝系统和坐骑系统，诸如番天印、阴阳镜、落魂钟、玲珑宝塔、定海珠、攒心钉等等《封神演义》中出现过的法宝，只要有机缘，玩家就可以把它们收为己用。双人坐骑系统中，哪吒的青鸾火凤、姜子牙的四不像、杨戬的哮天犬，黄飞虎的五彩神牛等等，都将被玩家驯服与缰绳之下。



“蓝天白云”新手村

《幻想世界》——关卡式万花筒体验

2005年，腾讯推出了首款自主研发MMO《QQ幻想》，经过4年时间的探索和革新，腾讯前不久公布了作为“幻想系列”第三代产品的《幻想世界》。根据腾讯介绍，《幻想世界》延续了“幻想”风格，以架空式东方神幻为背景，保持2D画面，并融入万花筒式关卡副本。

《幻想世界》以唐史作为基点，将《西游记》《东游记》《聊斋志异》《镜花缘》进行有机地融合，试图构造一个庞大的东方神幻世界。在游戏中，玩家会遇到百花仙子、女儿国王、白娘子；足迹将遍布小人国、群芳谷、忘情川；可以大战红孩儿、法海、黄袍怪、九尾狐；也可以同三圣母、奇肱国王、小龙女、翼人王谈谈心。

《幻想世界》最大的亮点就是其副本设计——关卡式的万花筒体验。



云燕巢·燕池

关卡，顾名思义就是一关接一关，玩过魂斗罗的同学一定知道它的含义，那为什么又叫它万花筒呢？如果您玩过这个利用光学的玩具，一定还记得，只要把这个好像望远镜似的东西举在眼前，就会看到一朵漂亮的“花”，将它稍微转动一下，则马上出现另外一朵，不停转动，“花”的样子也不断翻新，绝对不会重样，这也是“万花筒”名字的由来。

根据《幻想世界》制作人介绍，《幻想世界》中的副本采用关卡式设计，需要一关一关地循序渐进，核心特点有两个：一是通过玩家配合和谜题加强游戏性，比如在面对一个Boss时，除去玩家本身外，还需要借助副本中的一些机关，而触动这些机关的方式、顺序，则需要玩家在战斗前做好充分准备；二是副本难度的可调性，简单说就是同个副本有不同难度，完成不同难度之后得到的奖励也不相同。

此外，在职业设计上，相比传统MMO，《幻想世界》也做了很大变革。制作人认为，在今天的MMO中，可以说“没有副本就没有职业”，当一个职业在副本中的地位确定后，就很难再有变化。针对这点，《幻想世界》提出了“职业转变”这一概念，战士、法师、猎手这3种职业在伤害输出方面旗鼓相当，但是在战斗过程中可以根据不同情况进行“大变身”：战士可以变为抗怪的坦克，法师可以变为控制职业，猎手则变为治疗者。

也就是说，尽管坦克、治疗、伤害这个铁三角无法改变，但是通过这种“变身”设计，可以在保证不会出现副本“弃儿”的前提下，又避免了所谓“会加血是原罪”这种局面。

公会方面，《幻想世界》提出了“小家族大联盟”概念。小家族贯彻“小国寡民”思想，人员数量有所限制，制作人认为这样有助于加强玩家交流。大联盟则是联合5个家族组成，各个家族获得的利益是不同的，所以如果说家族是团结统一的，联盟则是松散多变的。

■广州校区

游戏企业讯易公司继先后接纳学校5余名学员成为其员工并给予这些学员高度评价之后，公司再次与学校合作，邀请学校学员参加由其策划的“2009年游戏设计大赛”。

活动作品将分为3个部分进行提交，每个参赛者可选择其中一个作品进行提交，分别是策划、程序和美工。4月10日~5月17日，参赛者上传作品展示，可自主宣传拉票。5月18日～5月24日，官方对作品进行统计，并公布得奖结果。

第一名、第二名和第三名获奖者，将分别获得1000元、800元和500元的现金奖和由讯易CEO亲笔签名的“新锐冠军设计师”证书一份，并且可获得在讯易的工作实习机会，如在实习期间表现优秀即可在毕业后成为讯易的正式员工。优秀奖50名，获奖者可获得10元酷币，《天机》珍稀精灵公仔一只和“Colourfulgame”时尚T恤一件。最佳学院奖一名，获奖学院可获得由讯易软件CEO亲笔签名的“最佳设计学院奖”证书一份。讯易与该学院建立合作实习关系，并定期组织企业内有丰富行业经验的人去学院开展讲座。

■长沙校区



4月14日上午，湖南省副省长郭开朗等领导一行到汇众教育长沙游戏校区进行参观考察。郭省长一行详细听取了长沙游戏校区孙校长关于游戏学院项目、课程体系以及目前游戏人才职业培训状况、高校学历教育合作内容、游戏产品研发情况及学员就业情况等方面的介绍，并在孙校长的陪同下参观了校区的教学区域。郭省长对汇众教育长沙游戏校区专注于游戏人才职业培训给予了高度评价并寄予了殷切希望。离开时，郭省长也希望长沙游戏校区能立足本省，多与动漫游戏企业紧密结合，为高职院校的实训提供更多的模式。

■北京中关村校区



2009年4月10日10：00，汇众教育中关村游戏校区隆重举行了手游模块结业答辩会，参加此次答辩会的有中关村校区脱产40班的全体学员、汇众教育学术研发部手游模块的老师、学校就业部老师以及北京瀚海九天科技公司的技术总监。

答辩会上，学员组成7组团队，分别对各自的原创作品进行了讲解和演示。参会的专业老师、游戏公司技术总监及就业部老师就各自熟悉的领域针对学员临场表现的发挥给予评价并进行了指点。来自北京瀚海九天科技公司的姜总反映同学们的水平很高，制作作品的能力不亚于公司在职员工，并表示通过接下来的继续深造，同学们的水平将更高一层，他们很期待学员们毕业后能去公司与之共同发展。

■如何成为游戏程序开发人才

游戏程序设计师是指在游戏研发团队中，从事游戏研发和程序设计制作的人员。如果你想从事相关工作，首先，需要掌握一些基本的技能知识，如：能够熟练使用C++编写游戏中的逻辑；能够熟练运用常见的Windows API编写Windows程序，使用MFC编写游戏编辑器和工具；能够综合运用C++、Windows API、DirectX、物理、数学、人工智能、网络等知识，开发完整的游戏Demo等。

目前，网络游戏已逐渐成为中国IT领域中重要的新兴产业。信息产业部和科技部已经将其列为IT领的支柱产业之一，并在政策上给予大力扶持和推动。优秀的游戏设计师，也成为众多游戏企业争抢的对象，年薪高达30万元左右。

但是，游戏程序设计师不同于一般的程序设计人员，要求兴趣广泛，追求时尚，关注流行动态，对人们的游戏需求有很深入的了解。在招聘程序设计师时，企业会重点通过应聘者所提交的作品考察其是否具备熟练的游戏程序开发技能和素质。所以，对于刚入行的新人来说，必须结合一些真实案例参与团队项目实战，才能争取在最短的时间之内，熟悉团队协作的技巧和真实的开发环境，从而全面提升自己的技能和素质，同时积累作品和经验。

汇众教育“云培训”体系的诞生，为梦想在这一行业寻求广阔发展的年轻人提供了一个绝佳的机会。借助“云世界”互动教学平台，学员在这里完成作业、与其他人交流（交易）、与其他学员比“薪资”、甚至可以在“云世界”中组建自己的“远程开发团队”来完成自己的项目作品；经过由浅入深、寻序渐进的学习和训练，学员不仅能够全面掌握游戏程序开发的知识及技能，而且随着技能水平和从业经验的增长，薪资水平也会有较大幅度的上涨空间。而这一目标，是很多人毕业后需要花费两三年时间，甚至更久才能实现的。

目前，汇众教育已经帮助3万多学员进入了理想的行业，我们相信，在兴趣的激发下，通过老师的悉心指导和你自己的不懈努力，你也一定能成为一名出色的游戏程序设计师！

国务院参事陈小申走访汇众教育济南校区

3月30日下午，国务院参事陈小申博士来到汇众教育济南（动漫游戏）校区进行视察调研工作，教务部田文志老师等校区领导陪同视察。









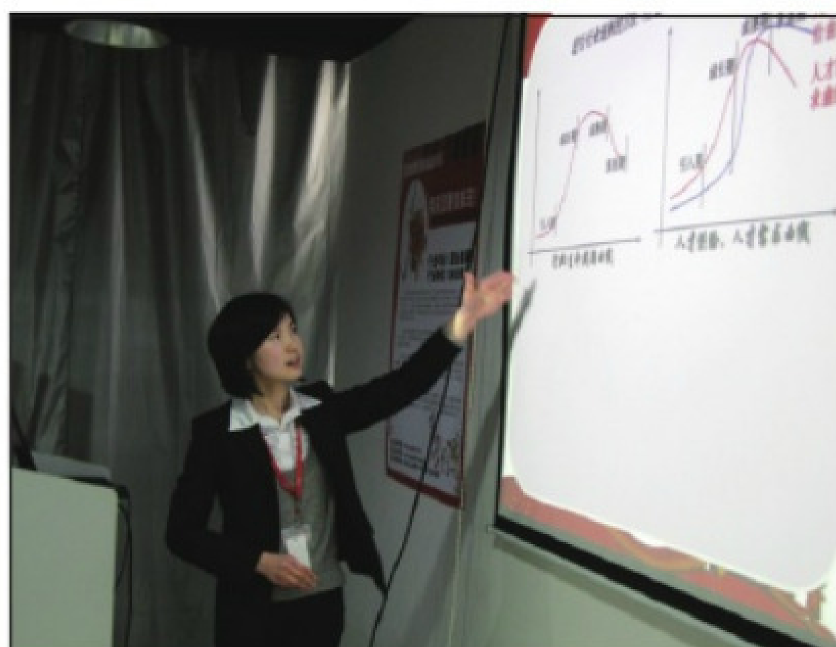
到达校区后，陈博士一行详细地听取了田老师关于济南地区动漫游戏产业发展现状、校区发展情况、人才培养模式以及学员就业等情况，并在田老师的陪同下参观了校区学生机房、学员作品展区、多媒体教室、游戏工厂等区域。听取了校区领导的汇报后，陈博士充分肯定了汇众教育济南（动漫游戏）校区近几年来在人才培养方面取得的成绩，他指出，动漫产业已进入了一个发展的春天，我们要抓住机遇，做好市场调查，制定相关政策，加强规划，大力整合资源，确定明确的产业发展方向。

最后，陈博士鼓励校区培养出更多、更优秀的本土动漫游戏人才，促进我国动漫游戏产业的发展。

春季巡回演讲拉开序幕









近日，为增进社会各界对游戏动漫行业的了解，协助高校做好2009年应届毕业生的职业规划和就业指导工作，汇众教育全国多所校区都派出了专门的工作组，深入当地社区和校园开展公益讲座，与更多游戏动漫爱好者分享游戏开发、动漫设计技术的奥秘，受到一致好评。

3月26日下午，一场题为“游戏开发与设计探秘”的讲座在北京电子科技职业学院正式开讲，来自汇众教育北京北三环（动漫游戏）校区的资深讲师张永峰以生动风趣的语言为在座的70多名游戏爱好者详细讲解了网络游戏开发的流程，使同学们深受启发。

在汇众教育青岛（动漫）校区，继首场“动漫大讲堂”3月20日成功举办后，校区精心策划的“动漫行业职业规划”大型讲座于3月28日正式推出，受到岛城众多动漫爱好者的热捧。通过一张张绚丽的图片、一个个真实的案例，校区老师向听众们介绍了动漫岗位的工作环境和动漫企业的团队文化，并分析了进入动漫行业需要具备的知识和技能，以及可获得的丰厚回报。

从“中国关注”看民族网游国际化之路

华尔街风气已变

“2000年的华尔街眼睛里没有中国，风险投资也只关注公司的管理层是不是在大公司做过、有没有白头发，因为这些代表经验，但现在证明那没用，往往成功的都是尊重创始人、尊重创业团队的公司。”

8年之后，搜狐CEO张朝阳再次来到华尔街，带队完成旗下游戏业务“畅游”在纳斯达克的亮相。日前，上市归来的张朝阳首次接受媒体采访，他慨叹华尔街风气已经转变，“现在的投资人并不关心CEO有多少年管理经验，而是更关心产品，像我们的游戏团队就不大会讲英文，可这没关系，投资人都很关心，有的投资人半年都没有参加IPO演示会了，所以这次非常热闹。”

对此，相关人士指出，中国已经被看成世界经济的引擎，所以来自中国的消息华尔街都很关注。目前中国网游企业出口海外已覆盖北美、欧洲、日本、韩国、东南亚等国，成为金融危机环境下全球经济发展中的“新亮点”，因此吸引了众多投资者的目光。

国产网游优势增强

据网络游戏第一门户17173.com在其举办的游戏风云庆典上发布的《2008年中国游戏产业调查报告》显示：2008年中国网络游戏用户数达到4936万，比2007年增加了22.9%。付费网络游戏用户达到3042万，比2007年增加了36.0%。国产网游所占份额也从去年的近65%，上升到了80%以上，鳌居“年度十佳最受期待网络游戏”榜首的仍然是国产游戏。

同时，大量数据表明，2008年我国自主研发的民族网络游戏进一步扩大竞争优势，市场实际销售收入达110.1亿元，占网络游戏市场实际销售收入总规模的59.9%，国内网络游戏产业已经从2000年的游戏产品大量依靠进口到如今民族网游占据大半江山，完成了华丽转身。

即便金融危机的阴霾不散，不少网游企业还是加快了自主研发、开拓海外市场的力度。中国知名游戏企业完美时空，除继续保持东南亚市场外，今年还开辟了俄罗斯市场，并在北美设立子公司。金山、游戏蜗牛等几家重视海外市场的内地企业亦未因金融海啸减低对海外投入力度。目前，有十余家内地网络游戏企业正在同时进军海外市场。

行业洗牌加剧

事实上，最近网易、盛大、完美时空等几大行业“风向标”的飘红年报，也显示出网游产业依然保持稳定增长态势。去年，几大网游巨头业绩均出现大幅增长的局面，其中，盛大、网易的网游业务收入与利润均达40%的惊人增长。

同时，《2008年中国游戏产业调查报告》中指出，去年，虽然经济危机让大部分玩家的消费能力下降，玩家数量和黏性却均有上升。

不过，也有相关专家指出，尽管网游产业保持稳定增长态势，但是由于该产业所面临的风险投资、贷款减少所造成的融资困境，对于一些新兴的、中小规模的网游企业来讲更是形势严峻。

据知情人士透露，目前除了一些网游巨头外，七成的网游企业处在亏损状态。由于网游动漫行业的产业延伸链的扩张需要大量资本和资源投入，而目前该产业所面临的风险投资、贷款减少所造成的融资困境，让其发展前景不容乐观。因此有业者认为，如何获得长期而稳定的发展，依然是摆在中国所有网游企业面前的一个严峻话题。在金融危机的蔓延下，网游产业的洗牌效应将逐步显现。

融资环境促门槛提升

“我们不排除金融危机的负面影响，但是金融危机带给网游产业的影响似乎更多的是积极的一面，网游产业将在逆境中谋发展。”

对此，金山董事长兼CEO求伯君指出，网游产业现金充足无需大量贷款、运营成本低、没有工厂拖累，销售链扁平而几乎没有账期，人均消费低廉，但人数众多，使得网游行业和那些资金占用巨大，周转速度慢，销售链长，依赖银行贷款的实体行业相比，显示出一定的优势。

而近期，就在人们认为产业面临的风险投资、贷款减少等融资困境，让其发展前景不容乐观之时，国内知名的SNS网站“开心网”，在全球资本市场陷入低谷的大环境之下，悄然完成的第二轮融资计划的消息令人振奋。



“这一轮总体金额高达2000万美元。”据知情人士透露，此次第二轮融资业已敲定，除了北极光继续追加投资之外，另一个新投资者则是半途“杀出”的启明创投。对于风头正盛的启明创投的加入，相关人士认为，“这表明，一方面网游行业进入门槛已提高，另一方面整个行业集中爆发阶段，开始走上成熟稳定的发展时期。尊重人才，尊重创业团队已

经成为投资者们的普遍共识。”

海外攻势催生人才需求

“中国网游业的国际化发展不仅催生了大量的人才需求，更将人才的国际交流提上日程。”

汇众教育相关专家指出，目前在国际国内网游企业的策略调整中，无不将人才作为重中之重。“人才培养和水平提高是游戏产业能长期发展的根本，不仅在中国，在世界范围内，创意型人才依然属于稀缺资源。”

目前，2009年度“新加坡数字媒体企业人才选拔会”已经拉开帷幕。作为中国网游业发展的人才后盾，汇众教育因对中国数字娱乐产业杰出的人才贡献，受到新加坡政府的青睐。目前，受新加坡媒体发展局、联系新加坡及上海市多媒体行业协会委托，汇众教育已经成为新加坡人才培养战略合作伙伴。新加坡数字媒体企业人才选拔系列活动也已经在汇众全国校区展开，届时，只要由汇众教育游戏学院、动漫学院毕业，并有志于到新加坡工作的学员，就可以优先成为新加坡数字媒体企业选拔候选人才，轻松实现国际化发展梦想。

对此，相关专家认为，“希望人才的交流能把国外好的技术和经验充分吸收、借鉴，再把他们运用到我们自己研发工作中去。这是一个产业走向国际化的良好开端。”

人才交流仍是关键

“目前国产游戏已占据了国内网游市场的主导地位，但开发水平与游戏大国比还有很大差距，从创意到策划、编程、美工等方面，都有很大的上升空间。”

不久前，新闻出版总署科技与数字出版司副司长寇晓伟在第二届中国游戏开发者大会新闻发布会中表示，国产游戏开发水平与大国比还有很大差距，版署将推动国内企业加强与外界交流，提升其研发水平。

“人才培养和水平提高是中国游戏产业能长期发展的根本，希望能把国外好的技术和经验充分吸收、借鉴，变成我们自己的东西，再把这些经验运用到我们自己研发工作中去。”

寇晓伟指出，近年来很多游戏企业立足中国市场的同时，已开始认真进行国际化的布局，积极参与国际竞争，而仅依靠原有人才和技术已不能适应新的挑战，这也是版署提出来要搞中国游戏开发者大会的原因，目的就是要培养中国自己的开发者队伍。

对此，汇众教育游戏学院相关专家指出：“合作开放是大势所趋，但自主创新仍是根本，也是推动网络游戏产业可持续发展的必由之路。”

汇众益智学员作品欣赏









《武林群侠传Ⅱ》65级副本“勇闯皇城”探幽

■ 福建 Hydra

65级副本“勇闯皇城”是《武林群侠传Ⅱ》资料片“战据天下”升级后的新副本。该副本不仅保持了《武林群侠传Ⅱ》电影式副本的一贯特色，而且在电影剧情上有诸多创新之举。

65级副本“勇闯皇城”与45级副本“火烧金城”有着千丝万缕的联系，可让玩家欣赏到两种不同结局的电影CG，这是它与《武林群侠传Ⅱ》其他副本相比最具创意的地方。

《武林群侠传Ⅱ》的每级副本都有3种模式：奇侠模式、血战模式和神人模式。

就65级副本“勇闯皇城”而言，“奇侠模式”适合刚到65级且对此副本不熟悉的玩家；“血战模式”是奇侠模式的强化版，里面的怪和Boss能力都有较大提升，掉落的物品装备也更优越，很有挑战性；“神人模式”只适用于转生玩家，并且需要玩家达到转生65



泰丰村村长是一位白胡子老爷爷

级。组队后，队长与大都NPC“泰丰村村长”对话，传送进入65级副本。

该副本机关不多，只要顺路通关消灭所有的Boss后开启下一关的门即可，其间要注意小怪们的围攻。65级副本大大小小一共有5个Boss，都具有范围性眩晕技能。

第一关 阿樊默猴人

这个Boss不很强但是范围眩晕比较头疼，大家速战速决。打完该Boss后会出现很多难缠的小怪，最好由队伍中的毒龙职业玩家使用隐身技能开启通往下一关的门。



猴人血量10万左右

在65级副本“勇闯皇城”中，每次开启下一关的门时都会有小怪的群攻。如果队伍中没有毒龙，那么建议风云或医生职业拉怪跑开，再由其他玩家开门。



鸟人血量15万左右

第二关 阿樊默鸟人

门开启后，大家不用管路上的小怪直接往里跑，直到这关Boss阿樊默鸟人处向左转，然后走到最里边开箱子，得到的东西卖给商人也是一笔不错的收入。接下来将Boss阿樊默鸟人引到最里边，这样没有小怪可以减少玩家所受的伤害，大家一起上就能把Boss干掉。

第三关 阿樊默象人

门开启后会搭起一段通往第三关的桥梁，直接往里走到Boss阿樊默象人左边的一块小地方。这里会引来几只小怪和一个Boss，但其他的小怪不会过来，可以比较省力地过关。当然如果你们的队伍够强，可以将路上的怪全部清干净。这关有个小提示：旁边的“象王”不用打也能通关。



象人血量20万左右

第四关 阿樊默兽人（血量30万左右）

和前面一样，过关后直接往前跑，有小怪跟着也不用怕。走到这关的最里处看到Boss阿樊默兽人，你会发现它孤零零的没有任何小喽啰，这时群起将其灭之就OK。

第五关 阿樊默

上面第4个Boss消灭后，就能看到《武林群侠传Ⅱ》极具特色的副本电影：前面4个Boss合体成为最后的终极大Boss阿樊默，也是65级副本的主角啥也不说直接上！该Boss强度适中，主要注意它的范围眩晕技能，大家配合好不用费多大力就可将它击败。

副本总结

该副本中所有Boss都有范围性眩晕技能，建议队伍配齐四大职业，由刑天门玩家扛着打，隐身的毒龙对怪使用封内技能，医生、风云职业以最远距离进行攻击。第二、三关无法逃避被眩晕的厄运，不过这两个Boss都不强。



阿樊默血量40万左右

2.打Boss时难免有玩家牺牲，医生在旁边救人如果被晕会很郁闷，这时医生可以对Boss使用两仪化象技能，免除救人的后顾之忧。

3.在开启每个关卡的门时，除了毒龙的隐身以外，医生的四象化形，风云的八方流星步都能减少开门受到的怪的阻挠，有时候战斗状态下玩家也能开门。

4.该副本难度适中，只要注意不要引太多小怪就可以。可玩性不错，副本有多处电影片段，并且能欣赏到两种不同结局，地形复杂，Boss也多，还有宝箱可开。因为Boss多所以玩家得宝的机会也大，可大发一笔。

5.友情提示：在做“勇闯皇城”这个副本之前先由队长带队完成45级副本“火烧金城”，获得的奖励更丰厚，欣赏到的电影剧情也不一样哦！

《SD敢达Online》大师级任务详解

■ 漫猫ACE战盟 唱着歌



《SD敢达Online》的任务系统是非常有挑战性的游戏模式，最大特点是可以获得特色机体、限量机体、金币及道具等，尤其是玩家最爱的机体，例如MK2（Titans装）、卡碧尼MK2等。当然，好的机体获取条件是非常苛刻的，下面，我就来给大家介绍下目前任务的详细攻略及主流任务机体。

大师级是目前最难的任务模式，也称为EX级任务，任务分为超级简单（出世新手）、简单（资深老兵）、中级（战斗专家）、困难（皇牌机师）和极限（敢达大师）5种模式。

敢达大师任务1——燃烧的新香港



任务要求解决3台精神力敢达（布机属性），所以我们以希古或百式为主（希古与百式随意搭配），进行攻击，开场4人可以站在一起（一定要站在地图中建筑物最高的地方，避免被Boss必杀技射中），也可以分散展开，但火力要求一致进攻Boss，Boss并没有抗实弹的属性，所以掉血很快，若自己有技术把握，可集体站在Boss头顶上进行格斗攻击。此任务比较简单，与队友火力配合好即可通过。

敢达大师任务2——危机的时间限制

任务要求守护3台火箭，主要以阿普萨拉斯2与希古为主。有两种打法。一种是完全守备，需要4台阿普萨拉斯2，因为馒头有无限弹药技能，开场4台阿普轮流被怪打，直到出了技能，撤退回来开始死守3号塔（不慎死亡后，若没有技能继续循环被打出无限技能）。



还有一种新兴打法：利用拉怪。一台机枪机（希古或其他机枪机，子弹多即可），开场站在2号塔顶去拉怪，

用机枪打几下怪（就拉螃蟹），让怪围攻2号塔，大量杂兵围攻2号塔，导致不刷新其他杂兵时，作战成功。静静等候时间结束即可。

敢达大师任务3——头顶上的恶魔

任务要求干掉山谷里的最终Boss——巨型阿普萨拉斯2，此Boss的特点就是回血速度快。



此任务并不难，只是要求输出。建议组合：精神力敢达、百式，也可以采用其他剪刀机体。Boss依然是布属性。由于该任务小怪必须清理，所以选用带地图炮必杀的机体最好，用来清理杂兵。

开场全部去砸铁丝们，通过后前冲，冲到第二个门的时候回头解决跟上来的杂兵，狂轰乱炸即可。当杂兵成排扎堆的时候，放地图跑必杀（精神力敢达需按R键变身后）。当遇到Boss时，无视其他杂兵，精神力直接去飞过去射Boss，百式在背后炮轰一阵，任务通过！

敢达大师任务4——噩梦的测试工厂

任务要求最终解决空装强袭敢达，此任务是目前国服最难过的任务，要



求配合严密。最保险的机体采用：精神力一台，阿普萨拉斯两台，一台强力拳头机，建议用ASZ高达。

开场第一关，阿普只开一炮，打中后精神或Z高达补枪。尽快通过第一关，记得通过关卡的时候集体按Esc键，节省时间。第二关，全部往开场后的左下角（底部）集合，只打扎古（只有打扎古累计，才可以通关，打其他没任何价值）。两台阿普要在清理完扎古前，出无限技能，不然第三关很吃力。第三关，精神力迅速飞到最北方，当炮灰，吸引所有炮台火力。两台出技能的馒头架在开场两侧上轮流攻击炮台，尽快拆掉炮台。当炮台拆到15个的时候就停止，去打地面上的杂兵，清理掉即可通关。

第四关，精神力去拉Boss过来，其他的基本在原地附近射Boss，将Boss拉到左下角（死角）进行炮轰。

尽量利用机体的体积围攻Boss，若Boss飞走的话，则尽量用地图炮必杀使其定住再进行攻击。

顺利通过此任务便可获得优秀的拳头机——高达MK2（Titans装）。



完美战争

帝国——全面战争
制作：Creative Assembly　　发行：SEGA
发售日：2009年3月3日

■Creative Assembly的不懈努力终于让《帝国》成为目前最出色的战争模拟游戏。



可操作的海战是《帝国》的一大卖点，而它的表现的确也很棒——配置要求较高除外。船体的损伤会以即时演算的方式表现在船体上，比如你可以清晰地看到船帆受损的情况

■北京 帕林

如果要给《帝国——全面战争》打一个分数，我宁愿为它打上10分。这不是单纯的溢美之词。无论是和这个系列的上一部作品还是和本年度上市的其他策略游戏相比，《帝国》都绝对可以称为本年度最具创意也是品质最好的作品。

创意 我们先要明确一点：并不是需要独创一个游戏系统才叫做创意。从用户的角度来讲，一款游戏作品只要能给玩家带来全新的体验感，就是一种创意。这听起来很简单，但是作为游戏制作组，如何选择最适合自己产品的游戏特性，如何选择最好的游戏机制以及如何将这些本身很优秀的游戏机制有机地整合在一起，解决它们之间的逻辑矛盾，让它们之间的互动更加自然，实际上是一个很大的问题。任何一个成功的游戏背后都有一个原型，而任何一个游戏之所以成功也都是因为它将原型进行了完美的结合。

拉回来说《帝国》，《全面战争》系列的上一部作品《中世纪——全面战争》是一部标准的以战术层为主、有一定战略性的战争游戏。《中世纪》无疑是令玩家满意的，但《帝国》则更进一步，成了一款综合体现了战略和战术的RTS游戏，两者齐头并进、不分轻重。



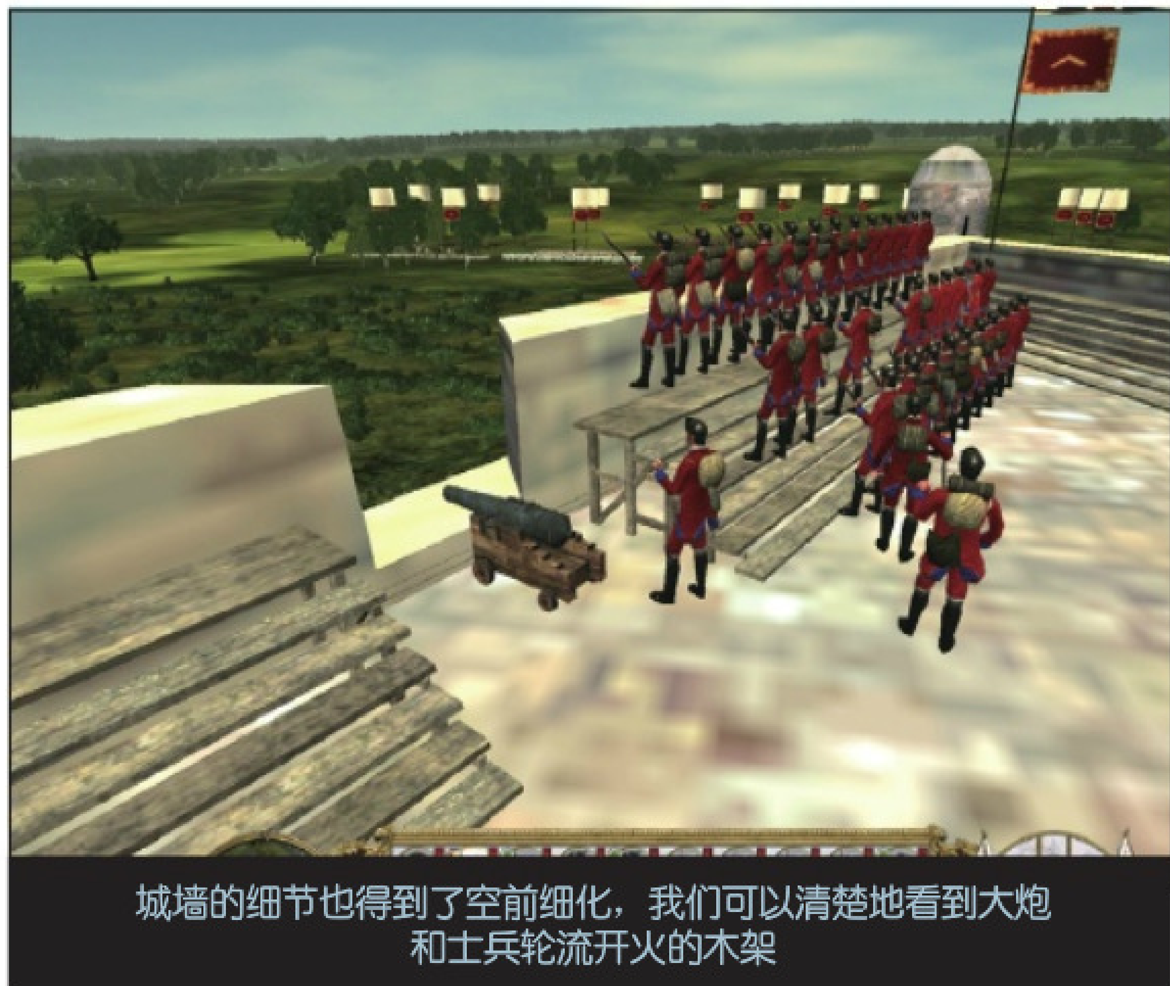
改进后的战略地图明确的标示了所有相关功能，我们可以看到所有特产都变成了野外建筑，而可以升级得建筑则由锤子符号特别提示

平心而论，对一个在市场上拥有很大份额的游戏来说，上一部作品又受到玩家广泛欢迎，从商业角度讲完全没有必要开发过多的新功能，只要将现有的系统略作调整翻新制作新版本，就足以赚得盆满钵翻。可是制作组Creative Assembly依然进行了“冒险”的系统革新，这不能不说是一种勇气。因此，虽然在此我们的标题是“创意”，但实际上我们却是在为CA的勇气和对制作完美战争游戏的不懈热情鼓掌。



游戏中的政体直接影响了国家的领导人以及内阁成员的选择方式

战略 众所周知，目前在历史模拟游戏中，最成功也最广为大家接纳的战略系统就是Paradox Entertainment创造的以《欧陆风云》（Europa Universalis）为典型代表的模式。这套系统很好地将军事、经济、政治和殖民扩张融合成了一体。《帝国》很好地借鉴了这一体系，同时将这个系统进行了部分改造，以使它能够和《全面战争》的回合制模式良好地结合起来。在这些系统中，最重要的就要数科技研究系统和政体系统。制作组在游戏中采用了Paradox游戏经典的招募研究人员然后分配到各个研究项目上的方式，这也终于终结了《全面战争》系列

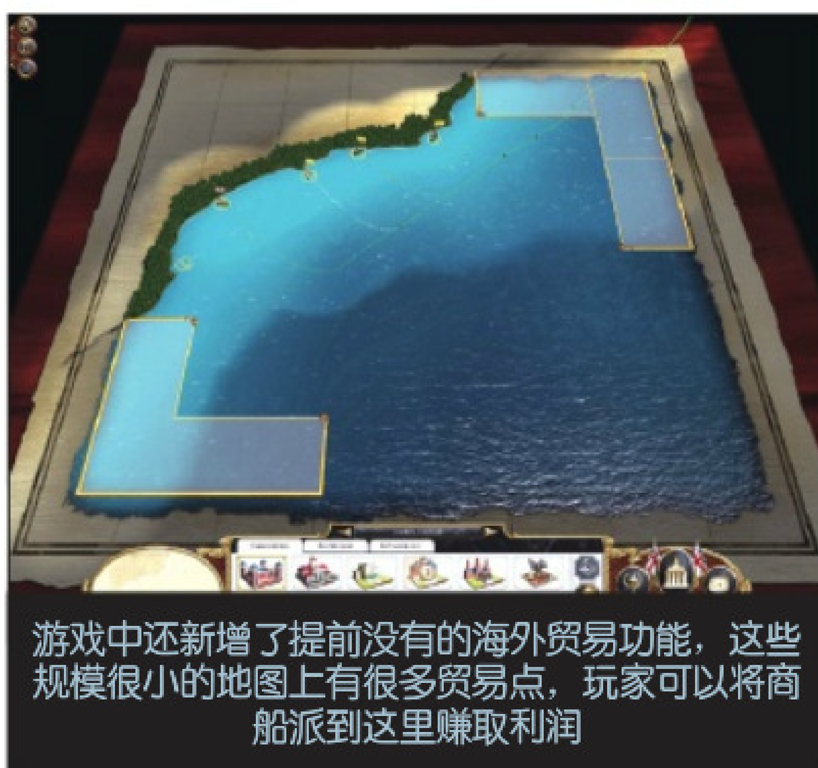

城墙的细节也得到了空前细化，我们可以清楚地看到大炮和士兵轮流开火的木架

没有可以自主研究科技的历史。而政体系统则有机地和上下两个阶级的概念结合在了一起，成功地表现了启蒙时代君主制、君主立宪制和共和制共存并且相互转变的政治局势。说实在话，真的没想到制作组能把这部分加进来，毕竟，涉及这么一个严肃的话题绝不是一个对于票房有很大好处的事情。

从《罗马——全面战争》开始，CA就一直希望摆脱前两作那种简陋区块的战略模式，向接近真实的战争游戏目标迈进。在《罗马》中，游戏已经得到了彻底改观。在战略界面上，所有的部队都是按照行进速度进行计算，地形、将军能力以及兵种对于部队的战略机动能力都可以很好地反映出来。到了《中世纪 II》中，游戏又引入了城市和城堡的差别，将军事和经济之间的关系变得更加微妙，同时也更能反映欧洲封建制度的情况。而这次，CA在战略地图上也大动了一番脑筋。在之前的作品中，土地的收入都是直接和城镇相关，只要城镇没有丢失，就算敌人在野外常驻也不会影响收入。而在《帝国》中，原本在地图上只是摆设的特产终于有了实际的作用。现在，整个游戏的战争不再只是围绕着城镇展开了，所有的经济建筑和科研机构都分散于行省中，迫使玩家玩家也必须主动出击，否则经济必然会被拖垮。而与之相应的，游戏中还加入了部队控制区域的概念。游戏中的部队不再只能对直接相邻的友军进行支援，而是拥有一个不小的控制区域。只要是在部队控制区域内发生战斗，部队都可以进行支援——别看这个小小的变化，它可是对游戏产生了重大的影响。在以前，野外要塞完全就是鸡肋，玩家们甚至会利用电脑造野外要塞造成的进出困难，毫发无伤地取得胜利。现在，由于部队可以支援到很远的地方，玩家可以在城镇中象征性的放置几支部队，而将主力部队放置在野外的棱堡中。这样，就可以同时照顾到城镇和关键性的战略要地。当然，这一带的要塞强度也是大大增加了。一个建设至最高等级的棱堡不但拥有完整的交叉火力面，同时还配备了大炮进行防守。同时，为了防止门直接受到炮火轰击，在门的前面还建了的侧堡进行掩护。但现在的城墙上依然没法布置玩家自己招募的大炮，不能不说是一种缺憾。

战术

在战术方面，《帝国》圆满地完成了真实战场的模拟任务。应该承认，游戏所反映时代的战术很难平衡。在这个时期，冷兵器和热兵器都各有优势，现代火炮的加入也使得战术变得更加复杂。这在战争发展史上自然是顺理成章，但到了游戏中，势必是一个不好表现的难题。在《帝国》中，我们很欣喜地看到肉搏和火枪能够取得均衡，没有出现“万岁冲锋”和“对射到死”这两种极端的情况。在兵种方面，启蒙时代的骑兵肯定不可能像中世纪那样威风了，这一点在游戏中表现得不错。火炮相对来说则更富变化。在游戏初期，火炮都是实心弹，因此杀伤能力非常有限。随着科技进步，散弹和开花弹时的火炮的杀伤力得到了很大的提高。因此，在游戏初期和后期的战术实际上存在很大的差别，这是之前几代的作品中所没有的。


游戏中还新增了提前没有的海外贸易功能，这些规模很小的地图上有很多贸易点，玩家可以将商船派到这里赚取利润


火药出现造成的一个重大变革就是传统的城堡被更能抵御火炮的棱堡所取代

在本作中，最重要的地形是各种斜坡和高地，而它们重要的原因就是在这种地形上，多排士兵可以同时开火，火炮还可以完全放置在密集的步兵后面发射，不用担心误伤前面保护的步兵。略显遗憾的是本代中的地形中虽然添加了矮墙这种掩蔽，但树林这个本来可以起到一定掩蔽作用的物体实际上却没有这种效果。不过瑕不掩瑜，《帝国》仍旧在战术上充分的体现了战争地理学的魅力，让战术和地形更加紧密地结合了起来。


海战非常考验玩家的智能，千万不能让敌人突然冲出来，造成意外损失

海战

海战是《全面战争》玩家很久以来的企盼，而这种企盼实际上很大一部分是来源于在以往的作品中，玩家在陆战中经常以少胜多、上演传奇，而在海战中却只能进行自动计算，有时候不得不接受惨败的结果。在这一作中，玩家终于有了翻盘的机会。游戏开发初期发布的大量图片也都以波澜壮阔的海战场景为主，吊足了玩家的胃口。话是这么说，但实际上的情况可不是玩家想的那么好。在玩家们迫不及待进入海战后才发现，海战不像陆战那么简单。很多玩家在开始的几周内，自己手动指挥的海战甚至不如电脑自动计算的战果好。这可是大大打击了一部分过于自信的玩家。但我们必须承认，风帆战舰时代实在是太让人着迷了，没有人能够阻止一个军事迷对风帆战舰的遐想。本作中的海战基本上重现了史诗，只是海军的制造和维持费用和史实相比下调了很多，不过这也没有大不了，就算是队游戏性做出的一些让步吧。P

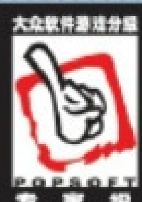
《大众软件》游戏评分

优点： 波澜壮阔的历史画卷，锐意进取的系统改革让战争更真实。

缺点： 略见AI问题和Bug，海战对电脑要求较高。



总评 9.1



简易的实验性作品

汤姆·克兰西的鹰击长空
制作：Ubisoft Romania　　发行：Ubisoft
发售日：2009年3月17日

■《鹰击长空》为PC空战游戏带来了生机，但它基本上是个实验性质的作品，语音控制形同鸡肋。



为游戏配乐的作曲家Tom Salta已经有了为汤姆·克兰西新的《幽灵行动2》系列作曲的经验，这次为《鹰击长空》配乐可以说是最佳人选，游戏音乐中充满了翱翔蓝天的激情，昂扬的电子乐给了游戏应有的气势和魅力。这位作曲家也曾为冒险游戏《静物》和《极品飞车》系列写过配乐

■上海 CaesarZX

Ubisoft以汤姆·克兰西这块金字招牌制作游戏已经有11个年头了。从1998年Red Storm的《彩虹六号》系列到上海育碧全程开发的《末日之战》，从Red Storm的《幽灵行动》系列到蒙特利尔工作室的《细胞分裂》系列，这个以假想军事题材为卖点的系列已经几乎把全世界所有可能进行的大大小小的战争全部预演了一遍，同时也为Ubisoft及其旗下的制作公司带来了丰厚的收益和赞誉。

如今，似乎是想打破“克兰西的游戏永远发生在地面上”这一局面，育碧罗马尼亚分部给克兰西军事迷和玩家带来了一个焕然一新的视角——上天。《鹰击长空》在人们两年的期待中出世了，3月初发售的主机版和随之而来的PC版以简单易学的飞行和爽快的操作感博得了玩家的好评，但也因为系统设计的过于简单和语音控制的“识别率”问题颇受争议。

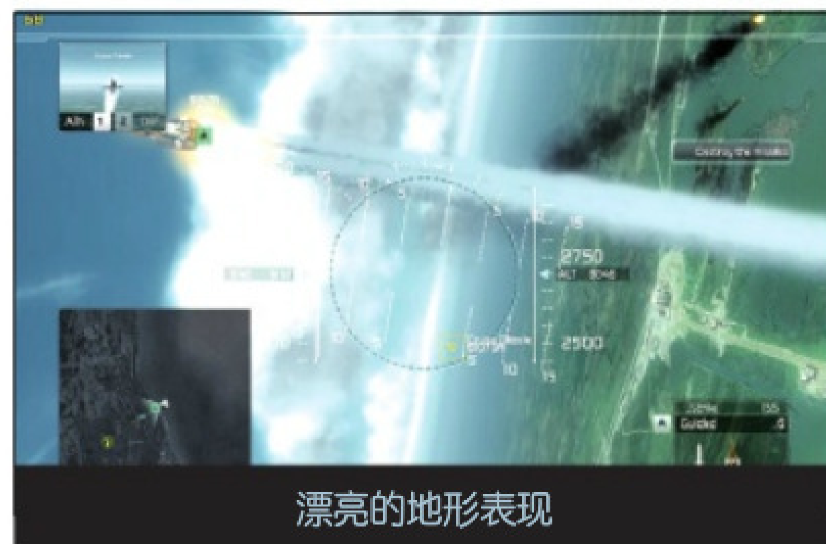

东京的漂亮夕阳，作为一款支持DX10的游戏，它的表现很不错

电影化的单机任务

游戏单机部分多样化的任务剧情和突发事件以及接踵而至的临时任务变更，使这么一个飞行游戏与剧情结合得十分紧密。游戏非常重视突出任务内容，你的行为不是简单地把敌人全部杀光，因此游戏中往往给人感觉有极强的电影效果。可惜单人任务只有19关，通关不需要多久，令人意犹未尽。为地面的幽灵小组提供空中支援、空中护航、护航空军一号、保护航天飞机发射、保卫首都的国会大厦、雨夜洛杉矶空战以及最后大峡谷间的穿梭，这些任务都给笔者留下深刻印象。然而除了片头，整个游戏里一个过场CG都没有，任务简报就是枯燥的图片、数据和文字，国内玩家想要了解剧情恐怕会十分不便。

游戏中几乎涵盖了世界上所有知名的新老战斗机型号，甚至还有少量虚构的战斗机。游戏以经验升级系统作为单机过后继续吸引玩家的办法，随着杀敌赚取经验值进而升级，新的战斗机以及与相应战斗机搭配的导弹组合也陆续解锁，以空军军衔作为等级，让玩家感觉比普通的数字等级更有成就感。游戏中各种高难度挑战更是将玩家挑战自我的心理牢牢抓住。


为飞机“导航”的虚拟通道


漂亮的地形表现

远距离视角的优劣

游戏操控方面，笔者用键盘驾驶


成功完成任务，为轰炸机的地毯式轰炸铺平道路

战斗机的感觉十分舒适自如，导弹锁定和机炮瞄准系统高度简化，任何没玩过飞行游戏的人都可以轻松上手。说到操作，不得不提到模拟游戏，尽管笔者曾一度是飞行模拟游戏迷，但《鹰击长空》还是笔者接触的头一个飞行射击游戏，一个不用经过繁琐程序起飞学习，也不用经过无数次坠毁才能学会降落的游戏。《鹰击长空》对一个模拟程度低而注重娱乐的游戏来说，做得十分到位，将驾驶战斗机这一本该异常复杂的过程高度简化成了一种自如的享受。

游戏引入了一个“增强真实系统”（Enhanced Reality System，ERS）的概念，这个系统为玩家提供了全方位的辅助，包括战术地图、导弹规避轨迹、缠斗追击轨迹等，一旦按默认Alt键启动了该系统，玩家眼前就会出现由一个个数字环组成的通道，为玩家指明最佳飞行线路。游戏提供了两种不同控制模式，第一种叫做“辅助开启”（Assistance ON），这种模式包括3种视角——座舱视角、第一人称视角和追尾视角，也就是飞行游戏最常见最传统的3种视角。

第二种模式是《鹰击长空》首创的特殊控制模式——“辅助关闭”（Assistance OFF）。这种控制模式在视角上与前者的最大区别是：这是一个远距离观察视角，但视角并非固定不变的，而是以玩家的战斗机作参考点，根据战斗机的姿态以及与当前目标的相对位置不断自动变化调整。由于视角不固定，因此初次接触这种奇怪模式的玩家会觉得晕头转向，觉得难以控制。但经过一段时间的游戏，有一定空间想象和适应能力的玩家应该会很快习惯这种视角。正因为晕眩症的不同程度爆发，因此该模式也是在游戏发售后引起激烈争议的设计之一。事实上，这个“辅助关闭”模式才是整个游戏的精华所在——由于该模式没有失速保护，因此玩家可以利用失速做出一些“辅助开启”模式以及其他飞行游戏中永远都做不出的特殊机动——近乎原地翻跟斗。当玩家被敌机咬尾时，玩家只要同时减速和拉机头，进入失速状态，然后立刻全油门提高空速，就可以一个跟斗翻到敌机背后，从危险的被动躲避立刻转化为主动追击。同理，这种机动用来躲避导弹也有奇效。当然了，失速后你需要立刻恢复空速，不然容易坠毁。然而真实情况下，不用说原地翻跟头了，连突然失速的“眼镜蛇动作”都是一种高难度机动，而且不是所有战斗机都能做出。为了更好地利用这个控制模式，笔者特地买了一个飞行摇杆，这样一来操控就更加自如了。

画面效果喜忧参半

游戏得到褒贬不一的评价，其中一个原因是画面。游戏同时支持DirectX 9、10以及10.1，DX9模式下的游戏优化程度令人惊叹，即使是4年前的主流配置都能达到30帧以上，新的主流配置甚至轻松保持100帧以上。而DX10下的画面有很大改进，从远景雾气效果到战场浓烟，都比DX9更接近真实。当然DX10的代价是游戏性能急剧降低，就看玩家如何取舍。游戏采用了知名商业卫星地图公司GeoEye的真实卫星地图作为游戏地面地图的蓝本，大大增强了玩家翱翔蓝天时欣赏地面的真实感。然而不足之处也不少，例如粗糙的爆炸效果，还有那水面水花的效果甚至令人回忆起10年前的飞行模拟游戏。由于GeoEye只愿意提供最高16级的卫星放大，因此地面贴图的分辨率也不太理想，导致玩家低空飞行时会看到粗糙不堪的地面，游戏也因此遭到了不少非议，但笔者认为，作为一款空战为主的游戏，对地面细节的要求已经没有那么必要了。相比之下，很多模拟飞行游戏（甚至包括《微软模拟飞行10》）的地面效果也根本没法和《鹰击长空》相提并论。


从夜晚摩天楼群中穿过


最终单机任务：大峡谷

游戏中的天气效果令人惊叹，尤其是阴沉沉的雨天里，从座舱视角往外看看着雨水哗哗打在座舱盖上，那真的是一种享受。要是你觉得这天气太压抑，把飞机爬升飞过雨云，立刻阳光灿烂。

游戏的单机模式任务可以在区区几小时内完成，一般来说，对单机意犹未尽的玩家都会从多人模式下寻找更多乐趣，可《鹰击长空》的多人模式多少有些令人失望。游戏提供了合作（Coop）和对战（Team Deathmatch）两种模式。合作模式下，玩家可以和其他最多4名玩家一起进行任务，任务难度由参加合作的人数决定，人数越多敌人越多越难缠。这个模式还是很受欢迎的。然而对战模式由于缺乏各种必要的限制条件，导致网络上的对战混乱一片，各式各样的作弊层出不穷，还有一些诸如EMP、高度限制、雷达干扰等特殊技能根本无法自定义为打开还是屏蔽，有时会严重影响一些只想老老实实空战的玩家的心情。

语音识别率的难题

游戏中有个特别的功能，那就是Ubisoft最近特别热衷的语音控制。在《末日之战》这个标新立异的即时战略游戏中初露锋芒后，语音控制再次出现在了这款飞行游戏里。当然，游戏里的语音命令非常少而且简单，说得难听点，有些多余。“打开/关闭地图”“发射导弹”“发射诱导弹”等这些命令完全可以靠键盘快捷键迅速实现，节省时间而且能避免不必要的错误，国内玩家的发音问题，导致这个功能不但成了鸡肋，还成了唾骂对象。如果你真的有兴趣尝尝鲜，会发现语音识别率其实相当高，而且发音准确很重要。但恐怕当你的好奇心过期之后，还是会更习惯用鼠标快捷键去发号施令。

《鹰击长空》的发售为许久不见新鲜血液的空战游戏领域带来了生机。在PC游戏领域，它基本上可以说是个实验性质的作品。在复杂的飞行模拟游戏已经淡出人们的视线的今天，让《鹰击长空》这类激动人心的游戏偶尔来刺激一下大家儿时的飞行梦，未尝不可。至少它的缺点，我们都还能够忍受。

《大众软件》游戏评分

优点： 单机任务多样化，操控方式有创意，娱乐性强，使用真实卫星地图。

缺点： 战役流程稍短，多人模式不如人意，敌机AI不高。



总评 7.9



独创性与随机要素之觞

■如果你能耐着性子，克服重重困难深入玩下去，一定能发现它的独到之处，甚至难以自拔。



最后的神迹
制作：Square Enix　发行：Square Enix
发售日：2009年3月24日

《最后的神迹》的画面因为没有活用UE3引擎而备受指责，与用模拟器高清化的FF12相比，城镇画面进步并不明显，但野外地图就有较大改善。而且PC版优化较好，主流配置就能比较流畅运行，这也是PC版评分提高的原因之一

■上海 psi、西塞罗

如果你没听说过河津秋敏，没玩过《浪漫沙加》系列，那你会觉得《最后的神迹》是个简直不可理喻的游戏。但如果你能耐着性子，克服重重困难（我不是在开玩笑），深入玩一下这款游戏的话，一定能发现它的独到之处，甚至难以自拔。《最后的神迹》是个非常日式的RPG，却又和大部分日式RPG非常不同。虽然有军团战新要素，本质上却是传统回合制模式，而且它在传统回合制面临淘汰的时代，又绽放出新的光芒。

先回过头说一下《浪漫沙加》系列。长话短说，《浪漫沙加》系列的核心有三：一是战斗难度，二是丰富而自由的系统，三是随机性。还有一些细节让游戏更具可玩性，比如爽快的战斗。这3点是《浪漫沙加》成为经典不可或缺的要素，也是区别于其他日式RPG的重要标志。而《最后的神迹》基本上保持了这三大要素，尤其是把战斗难度发挥到了新高度。这也是为什么之前我说需要“克服重重困难”，如果抱着玩一般RPG的心态来体会《最后的神迹》，我想过不了多久你就会砸键盘。除此之外，《最后的神迹》也有自身独特的原创元素。



极具挑战的战斗难度

在《最后的神迹》里，如果你被Boss干掉了，接下去要做的不是出门练级，而是再次尝试，换阵型、换装备、换技能，也可以试试去招几个新人，甚至什么都不需要做，直接重新多试几次。由于这款游戏的随机性是如此之强，反复试验多次，总算有一次Boss攻击Miss，反击成功，一下打掉n倍于普通伤害的HP，又或者使出超必杀灭了Boss，那种快感和成就感是无以言表的。游戏中众多数量的Boss、珍稀怪，真的可以让你玩到爽为止。在以前的《浪漫沙加——吟游诗人之歌》（Romancing Saga: Minstrel Song）或是《真女神转生》系列里（以及同样有众多Boss和珍稀怪的《最终幻想Ⅻ》），就当时来说有难度的战斗已经达到了一定程度，但和《最后的神迹》比起来还是差了很多。

在难度达到新高度的同时，我们可以感到，这种难度带来的快感不仅是因为游戏难，而是因为游戏看上去难、感觉上难，但经过几次尝试，不需要太多练级和准备，最终还是能战胜强敌。在这一点上可以看出河津秋敏率领的Square Enix第二开发部在游戏数值调整上的功力。敌我的HP、攻击力等数值看上去天马行空，却终究有个度，看上去不可战胜，其实却能巧而胜之。PC版更是提供了二周目高难度的“乱杀”模式，想要挑战自我甚至喜



模拟器上的FF12，在贴图和光照效果上比《最后的神迹》相差不远



游戏中的人物和城镇造型呈现典型的FF Like幻想风格

欢自虐的玩家也有用武之地了。

丰富多彩的系统要素

游戏系统要素丰富是《浪漫沙加》的另一个核心，稍微玩过一点《最后的神迹》你就会有所了解：数不清的人物、技能、阵型、道具、装备、珍稀怪和支线任务，没有太多介绍，全都一股脑儿地砸到你头上，让你一下子摸不着头脑。那么多系统要素看似散乱，实际上却是形散神不散，这对第一遍玩就想追求完美的人来说简直是噩梦，但对于真正沉浸在这款游戏中的粉丝来说就是天堂。当你把游戏打通，完全熟悉了系统后，再回过头来看这么些要素就会发现，给你自由发挥的地方实在是太多了，带来的也是成就感也就与众不同。纵然一些时间后大家会总结出公认的心得，但是丰富而自由的系统让你永远有机会自己去发现。

《浪漫沙加》是一个需要攻略才好玩的游戏，《最后的神迹》也是如此。不同的是，很多游戏你跟着攻略走就可以完美通关（但却少了自主的乐趣）。在玩《最后的神迹》时，你随时随地都需要翻看攻略查找资料，但永远不会失去自主的乐趣。很少有人能写出《最后的神迹》真正的“攻略”，因为那不可能——每个人玩的结果都不一样，有的不过只是流程和数据资料罢了。就好比有人说，《火焰纹章》系列的人物升级、成长数值随机的目的是为了让每人的游戏过程都不一样，但这与《最后的神迹》相比，那真是小巫见大巫了。《最后的神迹》当中没有等级的概念，只有一个战斗等级BR，队员的能力完全取决于自身数值，而战斗BR高只代表敌人强度大，并不代表队员的能力强，随着战斗次数的增加，BR会不断上升，如果你的队员能力跟不上的话，那就非常痛苦了。如何在有限的战斗中增强队员数值、练得所需的技能，便是游戏的基础中的基础。

随机性是把双刃剑

随机性其实在上面已经说到了，毕竟是和系统结合得很紧密的要素。《浪漫沙加》的标志——“闪灯泡”随机习得技能就是随机性的代表，再到后来的连携、阵、轮盘、攻击衍生等，都是随机的乐趣。《最后的神迹》也不例外，不过在我看来，在随机性上，《最后的神迹》稍微有点过头，尤其是Xbox 360版。几乎所有的东西都是随机的，人物成长随机、习得技能随机、使用技能随机，连你不想要的技能都会来抢占那仅有的可怜的概率。当你在面对强敌几乎面临全溃时，突然爆出强力技能反败为胜，那固然让人激动，但实际上大部分情况下是想要的技能死活不肯出现的抓狂。PC版在这方面有所改进，不想用的技能可以关闭，但实际上还是很多希望出现的技能不肯出现。之前PS2上被人诟病的《无限沙加》（Unlimited Saga）也采用类似设定，但《最后的神迹》居然继承了下来，真是让人感觉不可理喻，或许是因为河津秋敏对“随机”的执着吧。

不仅是在战斗系统上，前作《吟游诗人之歌》的挖宝和遇到随机强敌的概率之低让人感叹，有深度沉迷的粉丝甚至发明了数秒的方法来调整随机数达到提高遇到强敌概率的目的。《最后的神迹》却在系统上继续加强随机要素，几乎所有装备都需要打敌人随机掉落素材或挖宝随机获得素材来合成，很多材料还需要刷随机出现的珍稀怪。FF12的刷宝刷怪系统已经让人望而却步，不过毕竟不少珍稀怪有固定的出现条件，而《最后的神迹》就只有一个字“刷”，刷到你吐血，和主流网游已经没什么区别了。

原创要素军团战

《最后的神迹》一大新特色就是军团战，我方最多可上场18人，这个人数不但在RPG中鹤立鸡群，甚至要比很多SLG上场人数还要多。战斗虽是回合制而且不能自由控制角色移动，但还是有一定的空间概念。在不少战场很大的战斗中，你必须控制我方小队靠近敌方，



游戏中过场均为即时演算，是近几年SE罕见的不用CG过场的游戏

或选择远程法术攻击。战斗中还有很多和空间有关的要素，比如背后突袭、拦截攻击等。总之，游戏以回合制很好地展现了大规模的战争。

正因为这个独特的战斗系统，《最后的神迹》在系统上做出了很多相应的调整。因为上场人数众多，为了避免繁琐的操作而采取了小队指令，只需要给小队下命令而不需要给每个人下命令，具体人物行动在大方向确定的情况下（比如战斗技能、术法、恢复等等）随机表现。如何把18个上场队员合理地



《最后的神迹》最大的招牌就是“沙加”+FF12回合版的战斗系统



游戏中的战斗看起来很难，但不缺乏技巧性，经过几次尝试，不需要太多练级和准备，最终战胜强敌的感觉非常好

组合成若干小队达到攻守平衡，同时追求最大伤害输出便是游戏的乐趣所在。不过因为上场人物很多以及更强调随机性，比起其他《浪漫沙加》作品来看，有一定程度的缩水：装备缩成了武器和饰品，以前从头到脚的防具全部取消，装备取得几乎全部靠合成；术法种类还是挺多，实际效果却差不多，五花八门的特殊效果术法几乎没有；属性还在，但是用处也不大了；职业数量众多，但却只能从弱练到强，不能自由转职。以前那种根据Boss攻击属性通过不同途径找相应装备来防御的乐趣不在了，特殊术法的乐趣不在了，使用不同职业对付不同敌人的乐趣也不在了。

虽然损失了不少乐趣，但也是可以理解的。毕竟那么多人物全部像以前那样自主培养需要太多时间，游戏节奏也会太慢。事实上，这个战斗系统因为战斗上场人数太多，每个人都要行动，已经让战斗节奏十分缓慢。制作小组的解决方法是加入QTE系统，在发动技能或反击时看准屏幕提示按键就能提高伤害，增加了战斗的参与感。PC版增加了Turbo二倍速模式，战斗节奏飞速提升，


相对于主机版本，PC版还提供了二周目高难度的“乱杀”模式，耐玩度更高


《最后的神迹》被看作是SE对次时代游戏的试水之作

再回过头来看普通速度简直像是慢动作（但开了Turbo模式后，战斗眼花缭乱，想要按准QTE可就没那么容易了）。

战斗系统中还有一个亮点就是士气，战斗中的一举一动，从攻击到防御、从我方技能到敌方技能都受到士气影响。尽可能保持高士气对战局有很大的帮助，但也别太轻敌，有些强力Boss在你的士气达到100%后会使出大招，让士气直接降到0点，让你欲哭无泪。所以如何控制好士气也是战斗成功的关键。

相对低劣的剧情流程

《浪漫沙加》系列的剧情一向以自由著称，其实说穿了就是散，以塑造世界观带你到世界各地各个迷宫、城镇逛一圈为目的，在剧情本身上就相当一般，人物对话和剧情发展更是简陋，哪怕是剧情最强的《浪漫沙加2》也不过如此。塑造一个吸引人的有众多细节的完整世界，就已经成功了。而游戏过程一般也是很简陋枯燥的，就是走迷宫、战斗，然后继续走迷宫，玩点完全就是在战斗上。正因为战斗实在是精彩刺激，所以这样的模式也无可厚非。

《最后的神迹》居然在已经很简陋的剧情上再退一步，情节已经简陋得不能再简陋，同时却浪费人力物力去强化了根本毫无必要的过场剧情，画面差、人物表演恶劣。据说游戏为了面向欧美推广，特别制作了英文口型，如果那么多低劣的剧情也是改进的一部分的话，我只能概叹日本游戏制作人在这方面的理念真的是太落后了。和10多年前FF7带来的CG风比起来没有任何进步。《最后的神迹》的剧情流程一会需要你满世界跑来跑去，看大段过场CG，一会居然需要你连打12场Boss战，整个流程可以说毫无节奏感可言。不少支线任务居然和任务委托人对完话后直接战Boss，甚至连隐藏Boss河津特色的神之战斗都是如此，毫无代入感。相比之下，《吟游诗人之歌》里的强力Boss大蛤蟆一步一步蚕食世界，最终好几周目后终于把它干翻在巢中，保全了世界，这样的代入感和成就感实在是强太多了。

如何去玩TLR

最后，对不熟悉《浪漫沙加》系列的玩家来说，一段简短的介绍如何入门《最后的神迹》是很有必要的。首先，这款游戏需要玩好几遍才能体会到最大的乐趣，你在第一次玩的时候一定不能抱有完美的想法，你必须清楚，在第一次玩的过程中错过很多东西是再正常不过的。第一遍玩，想干什么就干什么，玩到哪里是哪里，主要目的是熟悉系统，顺便体会一下游戏的核心。当开始第二遍，请不要去玩“乱杀”模式。当然，你想见识一下“乱杀”模式当然没问题，想好好玩的话，“乱杀”模式需要在前一周目充分准备才有可能顺利进行。第二遍玩时就可以看攻略尽可能完美通关，争取全任务完成是目标。如果二周目后你还没玩爽，那选择就多了，可充分准备去挑战“乱杀”模式，也可用不同的方式挑战普通模式，如低BR挑战神、低BR挑战觉醒七人组并收得七人组（PC版限定），等等。



《最后的神迹》中的可玩要素非常丰富，无疑是继承了《浪漫沙加》的核心


不少珍稀怪没有出现的固定条件，就只有一个字“刷”，刷到你吐血

《最后的神迹》虽然并非完美，但绝对是个极具自身特色的不可多得的好游戏，希望日式RPG的粉丝们一定不要错过。P

附录：河津秋敏简介

在我国很多玩家心目中，SE特别是它的主打产品《最终幻想》，对许多人就像一个可望而不可及的梦。它的产品基本都出在游戏机平台上，虽然FF7和8出过PC版，但也要等到PS版几年以后，在这之后，玩家就只能等待PS2模拟器了。现在，跨平台成了主流，SE也放下了高贵的身段开始多平台策略，《最后的神迹》就是他们的第一个作品。游戏采用的UE3引擎，在Xbox 360上因为优化原因毁誉参半，目前的PC版做了极大的优化，也修正了许多系统细节，使得游戏评价得到较大改观。

《最后的神迹》的制作人河津秋敏（Akitoshi Kawazu），中国玩家对他和他的代表作不甚了解，但在日本，他却是资历不逊于《最终幻想》之父坂口博信的知名制作人。早年他参与了Square的早期游戏Deep Dungeon的开发以及《最终幻想》前两代的战斗系统设计。在Game Boy时代更是大放异彩，他的《魔界塔士沙加》是最早贯彻他制作理念的游戏，大大强化了随机要素在角色培养中的地位，也是Sqaure最早突破100万的作品。但在主机时代，因为制作档期，系统发展瓶颈等原因，《最终幻想》逐渐独占鳌头。到了PS时期，因为Square逐渐将资源集中到《最终幻想》这个单一品牌，其他系列的发展都受到了打击，而河津的《沙加开拓者2》依然成为除了FF、DQ和《口袋妖怪》三大系列之外最后一款在日本本土达到100万销量的RPG，这款PS末期的游戏也宣告了SFC-PS时代日式RPG黄金期的结束。

在PS2时代，河津专注于其他游戏的开发，比如《最终幻想——水晶编年史》以及《最终幻想战略版Advanced 2》等，以后又担当FF12制作人。期间“沙加”系列只推出了不甚成功的《无尽沙加》和重制版《浪漫沙加——吟游诗人之歌》。就当所有人认为“沙加”即将沉寂时，河津又担起了SE次时代游戏制作的尖兵重责，这款《最后的神迹》，就是集中了“沙加”和FF12开发经验的最新作。虽然制作理念与其他RPG差异极大，无论从剧情还是系统都不是国内玩家熟悉的类型，但仍值得广大玩家尝试。

《大众软件》游戏评分

优点： 极具挑战的战斗难度，丰富多彩的系统要素，耳目一新的军团战。

缺点： 军团战速度偏慢，难以捉摸的随机要素，剧情流程相对低劣。



总评 8.6


原味的“酷狗宝贝”

■如果你等不及慢吞吞的黏土动画片续集问世，这款名字超级长的冒险游戏能给你极大的安慰。

超级无敌掌门狗大冒险——血战大黄蜂
制作：Telltale Games 发行：Telltale Games
发售日：2009年3月24日


这不是第一款《超级无敌掌门狗》的游戏，但可能是最好的。完美的人物设计和对白让你无从挑剔


游戏开始的第一个谜题

■北京 MerlinPinkstaff

Gromit从来不讲话，但它总是能把一切打理得井井有条。起码看着他直冒傻气的主人Wallace，Gromit显示了足够的智慧，这无疑与英国人喜欢的低调的幽默相得益彰。“超级无敌掌门狗”（或者译作“酷狗宝贝”）的黏土动画是英国动画公司Aardman的代表名作，以特殊的英伦风格、轻松幽默的人物刻划和因为坚持定格拍摄而缓慢到极致的制作进度而著称。Aardman对定格拍摄的“固执”使得观众望眼欲穿，但至少他们授权制作的电脑游戏打破了这漫长的制作周期。曾为《山姆和马克斯》（Sam & Max）推出一系列剧集式游戏的Telltale Games在今年春夏两季将接连推出4集《超级无敌掌门狗》游戏。

是的，原汁原味


谜题设计没有过分刁难之处

Telltale Games在过去两年里制作了两季11集的《山姆和马克斯》，在冒险游戏圈子里得到的评价出奇地好，而《超级无敌掌门狗》的EP1《血战大黄蜂》（Wallace & Gromit's Grand Adventures in Fright of the Bumblebees）也没有令人失望。《血战大黄蜂》在系统上并没有太多亮点，鼠标热点搜索、收集道具的游戏方式只能说中规中矩，唯一的新鲜之处是玩家可以交替控制Gromit和Wallace进行游戏。实际上，游戏的味道完全体现在对原有动画片韵味的继承上。无论是真实的角色造型、逼真的人物表情、怪诞的故事情节推进，还是冷幽默的处理方式上都显示了原汁原味，你无法把它们和原有的动画片割裂开。仔细地观察Gromit和Wallace的表情，和动画片中绝无二致。甚至当你把画质开到最高时，Gromit身上的橡皮泥质感都是那么强烈。我必须说，这个坐落在美国加州的制作组真是太棒了！

游戏开始前的教学关卡相当友好

剧集游戏的未来

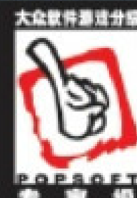
Telltale Games的打算是从3月份开始，每个月推出一集的《超级无敌掌门狗》游戏。而目前这第一集的长度也是刚刚好，大型谜题只有几个，当你刚刚开始有点上瘾的时候，这个故事已经结束了。剧集式冒险游戏的好处就在于短小精悍，不会浪费你太多的时间，也不会让你陷入漫无头绪的解谜线索中无法自拔。一个月一作的开发周期可以根据玩家的反馈对后续游戏进行调整，甚至资金回笼也更快。比起那些动辄开发几年的游戏而言，剧集模式现在看起来更加诱人。

总之，《血战大黄蜂》的一切就像是看了一集美剧或一部电影，而且没有一个游戏评论者会认为这款游戏流程太短。P

《大众软件》游戏评分

优点： 原汁原味地复原了电影的韵味，故事新奇有趣。

缺点： 切换到最高质量画面时帧数有所降低。


总评 8.8


三马尾美少女的伪《鬼泣》之旅

■作为动作游戏，特别是日式动作游戏讲究的打击感，《鬼刃》可是连入门也谈不上。



鬼刃
制作：Gaijin
发行：SouthPeak Games
发售日：2009年2月9日

和角色设定的日式美少女比起来，Ayumi那低沉暗哑的英语配音实在是非常诡异

■重庆 Jump

俄罗斯独立开发组Gaijin显然十分推崇日本游戏文化。Gaijin在日语中的意思是“外国人”，这帮老外却在2007年底推出了一款十足东瀛风的动作游戏《鬼魂之刃》（Oniblade）。由于只发行了俄语版，影响十分有限，不过发行商SouthPeak看到了这款游戏的潜力并宣布发行次世代主机版本及PC多语版。经过一年多的重新包装，更名为X-Blade在全球上市。

俄制日式动作游戏

游戏的故事随着女主角Ayumi意外发现了一个神秘魔法匣子，其中隐藏了通往上古遗迹的地图开始。作为一名赏金猎人，Ayumi自然是不会错过这样的机会，然而当她循着地图的指示来到了遗迹的中心时却遇到了守护神“光”。“光”守护着遗迹中的神器，其中封印着远古战争中战败的“暗”。身为凡人的Ayumi不顾“光”的劝阻触摸了神器，顷刻之间天昏地暗地动山摇，“暗”的力量自上古时代来再次苏醒，Ayumi也受到了严重的诅咒。为了解开自己的诅咒并最终战胜“暗”，Ayumi开始了她的冒险之路。

作为唯一的女主角，Ayumi是典型的日式动漫风格美少女，使用两把枪刃作为武器，近可劈砍远可射击，举手投足间透露出的自信与活力像极了另一个世界中的帅哥恶魔猎人但丁。这种近战和远程枪械结合战斗很容易让人想起《鬼泣》。杀死敌人后出现的可收集

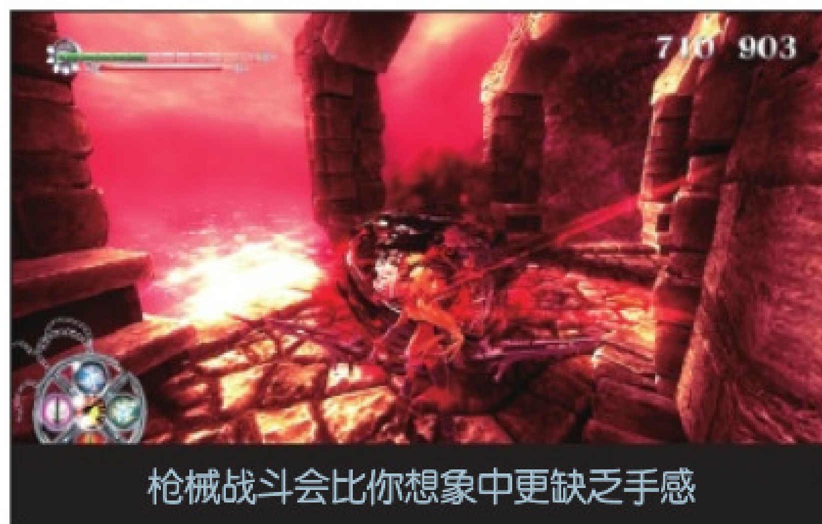


后期能够习得魔法剑，手感仍旧差劲



熟悉的吸取灵魂设定

灵魂成了该类游戏的标准设定，Ayumi可用灵魂来购买新的能力和道具，连续攻击时出现的评级系统更是照抄《鬼泣》。然而比起但丁老爷和尼禄少爷，初次登台的Ayumi大小姐似有花拳绣腿华而不实之嫌。《鬼刃》的战斗动作系统相对简陋，挥砍没有招式可言，只是几个固定动作的重复，Ayumi不会格挡也没有闪避动作，战斗成了毫无技巧性的无谓砍杀。远程枪械攻击没有节奏和速率的变化，甚至不能对敌人造成硬直，而自动锁定甚至会在敌人接近时无端丢失目标。此外，玩家还需要忍受莫名其妙的攻击判定和游戏中没有任何连续技组合技的事实。手感的缺失使《鬼



枪械战斗会比你想象中更缺乏手感

刃》的战斗部分不那么好玩。

作为弥补，Ayumi能学得大量魔法。和无聊的物理战斗比起来，华丽的魔法攻击显然是游戏一大亮点。游戏中的魔法值被称为“怒气”，Ayumi在攻击和被攻击时都会积攒怒气值，某些场景中出现的红色水晶也可以快速补充怒气。由于物理攻击的乏力和魔法攻击的高效，游戏的大部分战斗都可以简化为“物理攒怒+魔法清屏”的模式。这种跑来跑去攒怒放魔法的战斗方式显然和主流动作游戏背道而驰，更容易让你想起Diablo之类的ARPG。

画面和音效

《鬼刃》采用了自家开发的游戏引擎，有着靓丽的画面。HDR、动态模糊和视差贴图等技术时至今日虽不算顶尖图形特效，但得益于优秀的美工和场景设计，整体看起来仍有着优秀的画面效果。相对于室外场景开阔的视野和炫目的光影效果，室内场景则显得有些不够精细。游戏中的魔法效果十分大气，配合丰富的颜色运用和流光四溢的光线效果，走的的确是典型日式华丽路线。游戏的音乐算是勉强应景，但数量实在太少，玩家大部分时间都在听着那几首重复的战斗音乐。音效毫无特色，也间接影响了游戏的手感。

综上所述，在形似《鬼泣》等经典动作游戏的同时，《鬼刃》独特的魔法系统也算有声有色。然而贫乏的手感和关卡设计使游戏缺乏亮点。如果当作休闲，这样的表现就算不过不失吧。P

《大众软件》游戏评分

优点：出色的画面、绚丽的魔法效果和着装令人喷血的主角对玩家都具有一定吸引力。

缺点：军混乱的招式、一塌糊涂的打击感和乏味的声效同样令人喷血。



总评 7.4



事件关注



■陕西 Oracle

乱弹CryENGINE 3
——Crytek新引擎与《孤岛危机》情绪

说起Cryengine这个词，可能很多玩家觉得陌生。但若提到《孤岛惊魂》（Far Cry）与《孤岛危机》（Crysis），相信各位脑海中会立刻浮现出一个词——画面。没错，作为展示DX9与DX10技术的标志性作品，这两款在画面上代表了当时最高水准的游戏将一座逼真的热带岛屿呈现在玩家眼前的同时，也成为了各大媒体评测显卡的工具，制作公司Crytek也因此一作成名。

事实上，发售于2004年的Far Cry更像一个Crytek为其CryENGINE引擎做的华丽广告。正所谓顾此失彼，由于过度重视画面导致游戏性欠佳，使得《孤岛惊魂》成为了一款“花瓶”游戏，大概不比Owe Boll改编的电影好太多。Crytek在吸取了前作教训的基础上潜心开发，画面内涵两手抓，于2007年放出画面更为惊艳的《孤岛危机》。至于该作受到了如何的评价，在此先不表，后面会详细介绍。我们更关注的是，Crytek刚刚发布的下一代图像引擎的消息。出乎众人的意料，这是一款看起来“不进反退”的引擎。然而仔细想想不难发现，新引擎做出了这样的改动既在意料之外，也在情理之中。

重点将在家用机

在刚过去不久的GDC（游戏开发者大会）上，Crytek公布了他们的下一代“所见即所玩”游戏开发引擎——CryENGINE 3（以下简称CE3）。出乎大多数人的意料，这次的新引擎并没有预料中的大幅度进化，CE3看起来更像是CE2的一个优化版，之前玩家所期盼的基于CE2画质上的飞跃并没有出现。官方发布的那个只有不到3分钟却高达380MB的演示视频也让人看得一脸茫然。这……还是那个时刻走在DX技术前面的Crytek么？

Crytek的一些小细节给了我们答案：CE3的发布，意味着Crytec终于要向家用机平台拓展，目前发布的视频截图也都基于Xbox 360与PS3平台，PC上的表现目前尚不得而知。根据官方宣称的“弹性系统需求”，我们应该乐观地估计：CE3应该不至于缩水，只是能更好地向下兼容，至于向上的，应该没理由会变差，估计会消除一些Bug，增加一些新特性，使得上能在PC上有更佳的画面，下能让主机有更好的效率。或者可以这么说，CE3存在的目的，是为了能在低一级的硬件上跑出与《孤岛危机》接近甚至相同的画面效果。在某种程度上，CE3可看做是Crytek向大众市场妥协的产物。

从目前公布的视频来看，由于要照顾到游戏机较小的显存，画面是有所缩水的。最明显的就是当初《孤岛危机》引以为傲的远景在这次视频里面变得十分惨淡，解析度比起《孤岛危机》低了几个档次。物理表现倒是看不出有什么



CryENGINE 3引擎的Logo


CryENGINE 3仍旧提供了“经典”的海岛场景演示



CE3表现了更趋于真实的光影效果，虽然这还远不是最真实的技术，却是当今显卡能够承受的技术

变化，视频里仍不忘秀一下木屑飞溅、树木断裂的招牌场面。至于光影效果，当初CE2在这方面的表现已接近完美，这次视频展现了一个光影效果更为饱满的世界，它没有《孤岛危机》那样显得太过亮丽，更接近真实世界的光影表现。但是理论上可以表现最真实光照效果并被广泛应用在CG制作领域的光线追踪技术，这次仍然没有被加入。因为执行效率与显卡性能的原因，要在游戏里实时渲染，以现在的技术手段基本无法实现。

当初CE2为了弥补效果上的差距，并提高执行效率，采用了一种模拟追踪效果的算法叫SSAO，全称Screen-Space Ambient Occlusion，即“屏幕空间环境光遮蔽”，该技术首次应用在Crytek自家产品《孤岛危机》里。SSAO的出现极大地改进了此前3D游戏对“间接光照”表现的乏力（之前的3D游戏在亮与暗之间缺乏过渡，结果带来生硬的光影效果。“间接光照”着重表现的就是自然的过渡，自然的光照）。CE3仍然采用了这种技术，并加以强化，使得光影效果更为自然。由于对光影效果的极大改进，越来越多的游戏开始采用SSAO，比如前段时间的《火爆狂飙——天堂》与《孤岛惊魂2》，在之前的《星际争霸 II》官方技术文档中，也使用了较大篇幅陈述了这一技术。不过从目前的表现来看，将SSAO用得最为成熟的，还是非Crytek自家的作品莫属。

生不逢时的“危机”

等等，这不是一篇技术文档，所以下面让我们抛开枯燥无味的专业术语，趁着CE3的发布这个机会，咱们来扯点别的。



演示中这个城市场景看起来像是赶工作出来的


CryENGINE 3引擎中的人物细节

说到Crytek，就不能不提到《孤岛危机》，关于它的画面在当年让玩家感到了怎样的震撼，已经无需我再多言。Crysis在国内是一部很戏剧性的游戏，因为它在发售前就被扣上了“只有画面没有内涵”的帽子。这种观点一直延续到距《孤岛危机》发售已有一年半之久的现在，并且有很大可能还要延续到将来。历史上每个时期都有一两部因为对技术的追求而在游戏性上有所缺失的作品，但还没有一部作品可以遭到像《孤岛危机》这么大的非议。之后出的游戏，很多在画面上未必比《孤岛危机》强悍，内涵未必有《孤岛危机》丰富，配置要求未必比《孤岛危机》低，也不见有人用“徒有其表”来形容这些作品。而且更大的问题在于，《孤岛危机》实际上并非是一款金玉其外败絮其中的作品，即便抛开画面不谈，该作在个方面的表现也可圈可点：高开放度的场景、不俗的AI设定、基于真实环境遮蔽系统的丛林战都显示了一流的水准，纳米服装这一设定更是极大地丰富了游戏方式，使得完成任务的方式变得多种多样。自带的关卡编辑器Sandbox 2也是众多DIY玩家心中的MOD利器，事实上大多数将Crysis通关的玩家都对本作有着不俗的评价，甚至有9.5分的媒体高分，虽说游戏不能光看评分，但媒体评分也在一定程度上说明了本作的素质。

然而在国内，关于本作的评价却完全是另一番境况。不少玩家提起《孤岛危机》必对其游戏性嗤之以鼻，按理说画面好的不止这一个，可唯独《孤岛危机》受到这般待遇。那么，为什么如此呢？

有网友给《孤岛危机》起了个称号叫“显卡危机”，这个称号太形象了。但并非是因为Crysis对显卡的要求太高。比《孤岛危机》要求更高的游戏比如GTA4，有着高达1GB的显存要求，也没见有人将它称为“显卡霸道”。《孤岛危机》之所以能有现在的境遇，用生不逢时来形容并不为过，这一切，还要从它发售时的硬件背景说起。

Crysis的那些事儿

2007年，对显卡用户来说是一个极为惨淡的年份。这一年的玩家花了上千元买了所谓的DX10显卡回来，痛苦地发现仍然无法流畅运行当前的DX10大作。这是多方原因促成的结果。由于Windows Vista的发售，各大游戏厂商争相给自己的游戏打上DX10的标签，但此时的主流DX10显卡——NVIDIA的8系列与ATI的2000系列，除了高端的8800与2900型号表现尚能让人满意，主攻主流市场的8600GT与2600XT都颇为鸡肋——不菲的售价、孱弱的性能，面对最新的单机大作诸如《冲突世界》《失落星球》《英雄连——叛逆连队》均力不从心，表现疲软。这一幕，是如今花500元就能买一块流畅运行所有主流单



CryENGINE 3仍旧提供了“经典”的海岛场景演示


《孤岛危机》资料片的雪地场景无疑是CE2引擎的表现力高峰

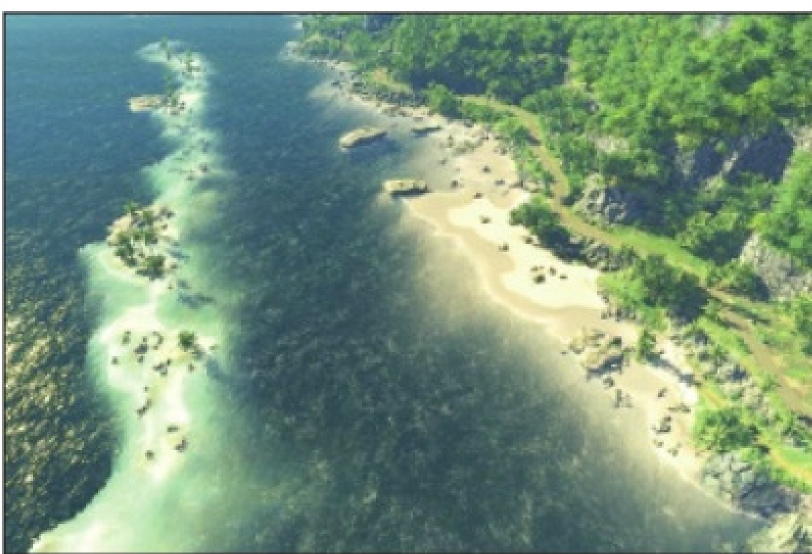
机游戏的显卡的玩家无法想象的。

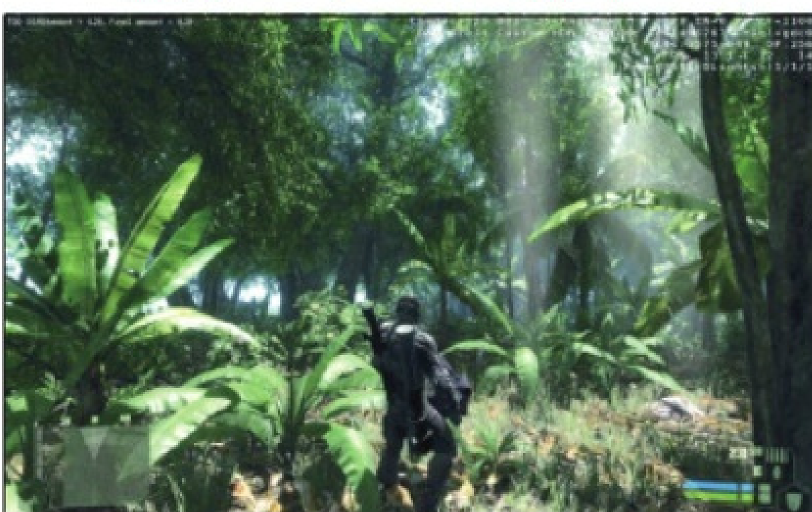
其实如果对比一下过去，我们会发现每当DX更新换代之时，应景推出的显卡都十分的不济。以N卡为例，当初随DX9发布的5系列显卡，除了高端的5900系列有着不俗的表现，其余型号都是马马虎虎。到了6系列显卡，由于技术成熟，情况就好了很多。结果这个轮回又发生在2007年，玩家叫苦不迭，直到年底才有所改观。以标志着DX10技术成熟的8800GT为过渡，NVIDIA与AMD迅速推出了9600GT与HD3850，这两款显卡之间的惨烈竞争，导致它们的售价在很短时间内降到一个大众所能接受的程度，DX10的普及方才真正到来。只是此时，2008年已经过去了一半。

《孤岛危机》的不幸在于赶上了年末商战却没能赶上显卡商战，游戏发售之后，大部分玩家只能用8600GT来体验该作。这无疑是让人沮丧的，别说DX10画质，就连DX9模式下下都需要把画质调到中等才能保证基本的可玩性。更多手持7600GS或者6600GT的玩家基本与本作绝缘。毕竟，谁都不想关闭全部特效来玩这么一款以画面为最大卖点的游戏。

如果说当年特殊的显卡市场使得《孤岛危机》远离了大部分的主流玩家，那么同期推出的COD4则彻底将《孤岛危机》推上了曲高和寡的境地。COD4自身的素质就如同《孤岛危机》的画面一样，已经几乎成为玩家的常识。现在回想起COD4发售之初那段时期，玩家与媒体的赞叹仍能历历在目。这么一款屡获大奖的FPS，无疑也拥有这出众的画面。最关键的是，它对硬件的要求十分平易近人，在国内，尤其在那个显卡青黄不接的时期，游戏优化的意义显得非同小可。仔细观察COD4的话，我们会发现COD4的画面属于那种十分讨巧的类型——玩家注意力相对比较集中的地方，比如枪械手感与爆炸效果，均被刻画得相当细致。同时一些不易在激烈战场中被注意到的元素，比如远景贴图则能省则省。比起去制作一款不属于这一代显卡的游戏，这样处理显然来得更明智一些。

于是，奇怪的氛围开始在各大论坛弥漫开来。经常上游戏论坛的读者应该会有所察觉，那段时期关于COD4与《孤岛危机》的战贴是比较多的，多到有的时候一名新手发帖求好玩的FPS，底下就会有一帮COD4众与《孤岛危机》众大打口水仗。鉴于上述原因，前者在数量上有着压倒性的优势。直到现在，百度一下“COD4 Crysis”，你仍能很轻易找到不少陈年老帖，这些帖子


在Crymod官方论坛中，有一批爱好者致力于开发最完美、最真实的Crysis世界，图为他们利用游戏集成了CE2的Sandbox 2制作的MOD


笔者一位朋友用“修改配置文件+调节控制台”弄出的Crysis实际画面，当然，它的意义大于实际，用Quadro FX3700这块专业显卡也不过跑到13帧

的火药味十足，双方往往处于剑拔弩张的状态，一个小小的火星就会让论战升级为骂战，封掉的帖子不计其数，一时间成为某些游戏论坛亮丽的风景线。

如果你仔细看过这些帖子，不难发现大多数所谓COD4与《孤岛危机》对比贴中，往往作者对于COD4了解得巨细无遗，却对于《孤岛危机》知之甚少；对于COD4出色的战场氛围、电影化的表达手法、珍贵的战友情谊分析得头头是道，但对《孤岛危机》的论述却经常仅限于“美丽的热带岛屿，强悍的画面与极高的配置要求”，不由得让人怀疑写作者到底有没有认真玩过《孤岛危机》。事实上这种“吃不到葡萄说葡萄酸”的心理是相当普遍的，尤其当旁边还有个西瓜存在的时候，这种现象就


COD4在国内的高人气，一定程度上也来自于国内对战平台上的免费联机

会尤为明显。很多玩家甚至在坦言自己只玩过COD4的情况下，仍然然孜孜不倦地对《孤岛危机》进行批判，这时的观点，就变得十分荒唐可笑了。

前景？看不到……

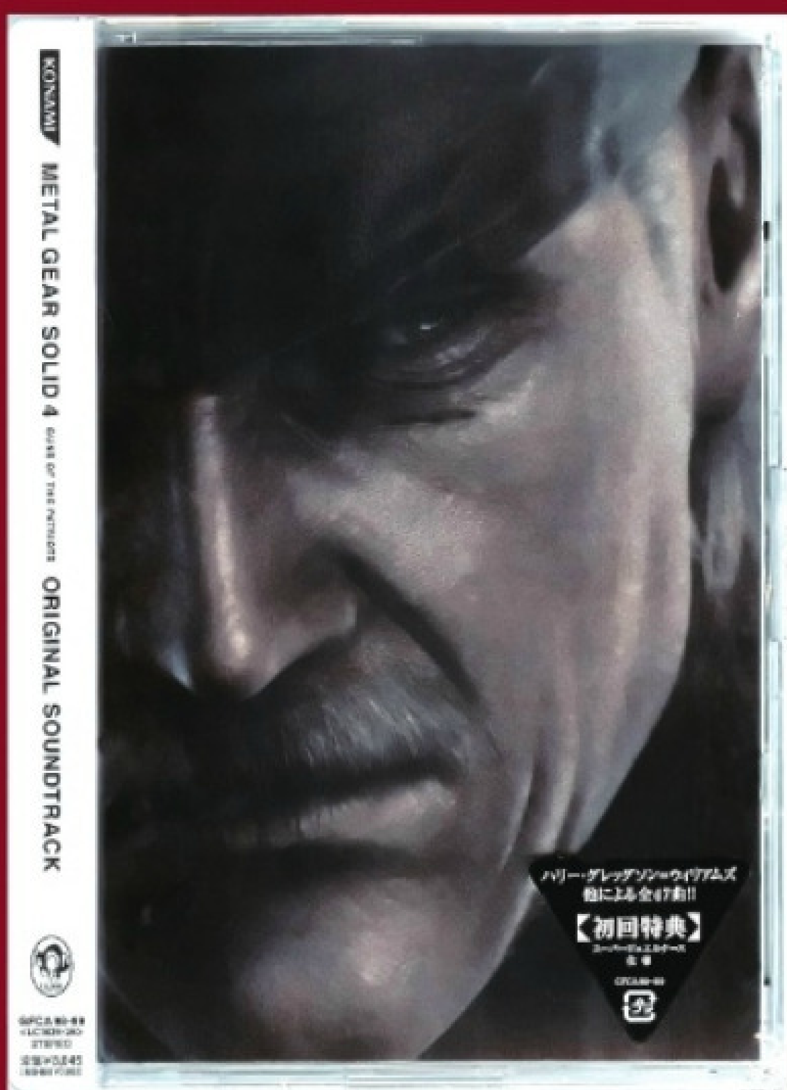
扯得有些远了，就此打住。现在眼看CE3都发布了，再把一款2007年的游戏拿出来说事，显得有些不合时宜。读者看到本文之时，Crysis的合集《孤岛危机——终极版》应该已与5月面世，它包括了原版《孤岛危机》、资料片《孤岛危机——战争前线》以及独立的多人游戏模块Crysis Wars。现在硬件都白菜价了，对《孤岛危机》来说，最大的阻碍终于清除得差不多了。接下来的，就是玩家是否能以一颗平常心来对待该作了。官方宣称《孤岛危机》是一个三部曲，都将由CE2引擎开发。对玩家来说，这既是喜事，也是憾事。喜的是玩家终于不必再面对超现实的配置需求，憾的是以后恐怕很难在后续作品中再次体验到视觉上的惊艳。

结束语

正所谓事事有利有弊，而无论如何，当初宣称对PC不离不弃的Crytek终是投向了家用机的怀抱，联想到GDC上“暴雪与微软洽谈下一代主机事宜”的传闻，这些迹象表明了什么，还是留给玩家去猜测吧。

游戏并聆听着
BEST GAME MUSIC OF 2008

■策划 本刊编辑部
执笔 Jump、Necroman、MerlinPinkstaff



《潜龙谍影4——爱国者之枪》首发特典中收录了47首游戏原声音乐



随着“叮咚”的电子声音，人们不再习惯无声的游戏世界

两个月前，当第12届互动成就奖将最佳音乐原声大碟奖项颁给《摇滚乐团2》时，赢得的是一片嘘声。谁都知道，这张可怜的原声碟只是财大气粗，买下了更多的经典流行音乐版权而已。而这一届的最佳音乐原创的荣誉颁给了《潜龙谍影4——爱国者之枪》，作曲家Harry Gregson-Williams自从和MGS系列结缘以来已经数度为Konami的这个大制作系列游戏谱曲。如果说他是游戏作曲家里的名人并不为过，这位还算年轻的音乐人曾是电影配乐界金字招牌Hans Zimmer工作室旗下的一员，独立创作后为许多热门电影配乐。如此大腕“屈尊”为游戏音乐出力，在业界还真是不多见。但回首过去一年来的游戏制作，华美的乐音依旧动人心魄。是的，如果你在游戏时过于专注，曾经忽略掉了的这些名字和曲目，就让我们一同来回忆吧。

写在前面

当我们试图追溯史上最老的电子游戏时会悲哀地发现，1958年的开山始祖《太空大战》（Spacewar）是没有声音的。就像电影史一样，电子游戏也经历了20多年的“默片”时代，直到它的《爵士歌王》诞生。1972年，诺兰·布什内尔（Nolan Bushnell）的游戏《乒乓》（它也是熟知的“街机”始祖）是见诸历史的最早的有声游戏。当那颗像素拼成的球体被打中时会发出类似声纳的“叮咚”声。后来证明，这个奇异的声音是吸引人注意的重要因素，虽然它的副作用是容易催眠。

当然，游戏音效和音乐完全是两码事。当20世纪70年代的游戏人懂得利用游戏音效时，他们也未必明白游戏音乐该如何创作，因为完全没有先例可循。今天的游戏作曲家可以气定神闲地端坐在大型录音棚里，指挥一个交响乐团，音乐的风格也完全可以参照流行商业电影的创作模式，因为两者在某些层面上看不出什么区别。30年前，这都是不可想象的。那时流行的游戏从成本和机能考虑，都不可能在配乐上有所奢望，大量横板或纵板游戏中的背景音乐今天听来尽管经典，但实际上只有音符变化，而无太多的抑扬顿挫，为的是能够无缝连接地循环播放。可是如果你知道宫本

茂当年在一架简单的小电子琴上创作出了《大金刚》的背景音乐，也许很容易理解他现在折腾着Wii Music的巨大兴趣。正是一群具有进取精神的游戏人为当今繁盛的游戏音乐领域打下了根基，不过到了游戏业从一个人到专业无限细分时，游戏音乐的创作就要交到一批专业作曲家的手上了。在回顾过去一年里的经典PC游戏配乐时，我们会发现活跃在当中的专业作曲家、歌手的身影。当然，也有那些你并不熟悉的作曲者面孔，因为他们本来也谈不上是专业音乐家，却凭着他们早年的努力一直在为某个长盛不衰的游戏系列谱曲——就当这是游戏蛮荒时代在今天的见证吧。





《魔兽争霸III——混乱之治》音乐原声碟

魔兽世界——巫妖王之怒

World of Warcraft：Wrath of the Lich King

艺术家：Russell Brower、Derek Duke、Glenn Stafford

发行日期：2008年11月13日



《巫妖王之怒》繁体中文典藏版，和英文版的内容基本一致

从米奈希尔港出发，航程一路向北。多少个不眠之夜后，你终于抵达了凛风峡湾。悠扬的风笛声中，展现在你眼前的是前所未有的辽阔土地。

欢迎来到诺森德。

《魔兽世界——巫妖王之怒》的舞台转移到了冰雪覆盖的北境之地，其配乐风格也带有了几分冰尘的气息。主题旋律在宛如寒风呜咽的前奏中展开，紧接着的系列主题曲《艾泽拉斯传奇》变奏中加入了壮丽的咏叹合唱，立时便让玩家热血沸腾泪流满面。仍然由Russell Brower编曲，同名主题曲《巫妖王之怒》（Wrath of the Lich King）中加入了他在前作中的几首得意之作，如与著名New Age作曲家David Arkenstone合作的“永歌森林”“幽魂之地”，以及倍受玩家好评的“黑暗神殿”“太阳井高地”，当然少不了经典的“战斗号令”，可以说是前作经典配乐的大杂烩，也使得这首曲子长达8分57秒。



典藏版中的《巫妖王之怒》OST封面

整张原声集最经典的曲目莫过于《阿尔萨斯，我的儿子》（Arthas, My Son），也就是片头CG动画的配乐。该曲目的旋律来自《魔兽争霸III——冰封王座》的片尾CG动画，一方面暗示了《巫妖王之怒》的故事紧接着《冰封王座》，另一方面，该曲目的另一个变奏《突袭新阿瓦隆》（Assault On New Avalon）是资料片新职业死亡骑士新手任务的配乐。如果要挑选一首曲目作为资料片给玩家的音乐印象，那么非本曲莫属。歌词本应是国王的赞美诗，却因为阿尔萨斯的堕落而显得格外沉重。



随着预告片CG响起的正是这首《阿尔萨斯，我的儿子》

除了Brower，Derek Duke和Glenn Stafford也参与了《巫妖王之怒》的音乐制作。熟悉暴雪历代作品的玩家肯定对这两个名字十分熟悉，Derek在《魔兽争霸III》的配乐中有过出色的发挥，本次其编曲的《生命花园》（Garden of Life）因为简单明快的节奏和甜美的旋律受到了广泛的好评。而Glenn则是自暴雪还在为Interplay制作超任游戏时便开始为其游戏谱曲的老兵了。他擅长管弦乐，并且在为暴雪谱曲的十数年中一直能够感觉到他的进步。他的《霜之哀伤》（Frostmourne）和《洛丹伦陷落》（Lordaeron Fall）是《魔兽争霸III》中最知名的曲目，在《巫妖王之怒》中他谱写了寒冰皇冠，冬拥湖等最壮丽场景的音乐。

从风格来说，由于追求大气磅礴中的伤感，配器也有特定选择（例如风笛），整张专辑听起来有些似曾相识。《阿尔萨斯，我的儿子》中，当哀伤的女声响起，你会身不由己地穿越到电影《魔戒》的某个桥段里去。这张原声碟也势必要提供一些不同类型的作品，就像你能够感受西部荒野的苍茫和塔奎林的哀伤一样，《泪水之路》（Path of Tears）或是《生命花园》都是一些风格各异的作品。

就编曲而言，《巫妖王之怒》已经达到了历代的最高水准，绝大部分曲目都能够完美的烘托出游戏场景的气氛，并且给玩家留下深刻的印象。其随游戏限定版附送的音乐原声碟在曲目编排上显然十分细心，曲目之间的衔接和整张专辑的节奏把握都相当优秀，是非常值得魔兽系列玩家以及关注暴雪游戏音乐的玩家收藏的。

推荐曲目：Wrath Of The Lich King、Arthas, My Son、Dalaran、Garden of Life

科南时代——希伯利安的冒险

Age of Conan: Hyberian Adventure

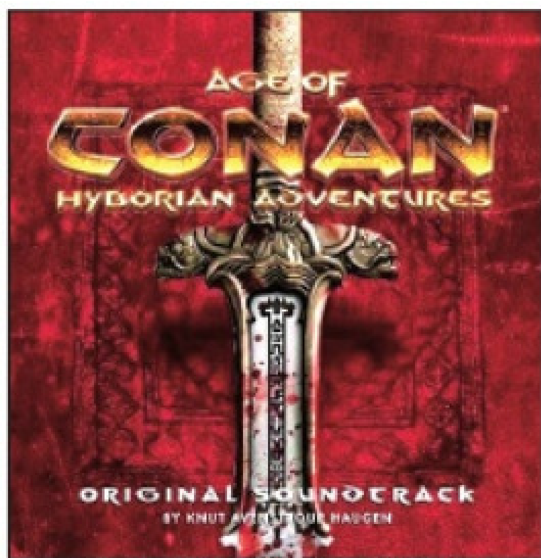
艺术家：Knut Avenstroup Haugen、Helene Bokslе

发行日期：2008年5月21日

作为史上最著名的奇幻英雄角色之一，野蛮人科南来自于美国作家Robert E. Howard笔下的“希伯利安”（Hyberian）时代，这个存在于亚特兰蒂斯文明毁灭后、新文明诞生之前的夹缝中的失落时代，也是后世“剑与魔法”奇幻的最初形态。1982年的电影《野蛮人柯南》更是凭借阿诺·斯瓦辛格壮硕的身躯成功的在银幕上塑造了“毁灭者科南”这一经典形象。

由Funcom开发Eidos发行的大型网游《科南时代——希伯利安的冒险》自公布起就聚集了不少的目光。除了“野

蛮人科南”这块招牌外，《科南时代》还大肆渲染游戏中的暴力和色情元素。然而游戏正式发行以来的业绩却十分惨淡，又遭遇经济危机影响，单是2008年第四季度就亏损了2300万美元，当年信誓旦旦秒杀《魔兽世界》的宣言也就成了一句空话。



《科南时代》游戏原声碟封面


Helene Boksle的演唱饱含北国之风

尽管运营状况惨淡，《科南时代》却也在2008年收获了好消息。由国际电影音乐乐评人协会（IFMCA）评选的2008年度最佳游戏互动媒体音乐奖中，《科南时代》击败了包括《战争机器2》《非洲》《星球大战——原力释放》在内的众多强敌最终折桂。为《科南时代》谱曲的挪威作曲家Knut Avenstroup Haugen出生于奥斯陆，Haugen自幼便在钢琴上显露出了卓越的天赋，然而在荷兰进一步学习钢琴演奏时却发现他真正的梦想是成为一名作曲家。此后他进入奥斯陆大学深造作曲和音乐学，并成为了挪威国内知名的作曲家。《科南时代》的游戏原声使Haugen获得了世界范围的关注。融合了中古音乐和中世纪音乐的元素，Haugen用古老的音符谱写了希伯利安时代的冒险传奇。原声集中收录的大部分曲目都使用室内管弦乐进行演奏，乐风时而大气磅礴，史前古城和广阔的战场跃然眼前，上古勇士的灵魂仍然高声呼喊着战歌的旋律；时而又凄婉曲折，仿佛旷野上孤单的脚步。在主题曲《世界崩溃之前的梦境》（The Dreaming 'Ere The World Crumbles）中，挪威女歌手Helene Boksle若隐若离的声线烘托出了旋律的空灵感，寂寞到令人落泪。Haugen也在乐曲中加入了一些挪威民谣的风格，尽管希伯利安并不是挪威，但北欧峡湾凛冽的寒风却和野蛮肃杀的世界格外搭调。除了野蛮人科南的粉丝，任何中古音乐和室内管弦乐的爱好者都不应当错过这张来自斯堪的纳维亚半岛的杰作。

值得一提的是，除了Haugen的作品外，《柯南时代》的OST还收录了瑞典著名死亡朋克乐队Turbonegro的3支曲目，包括一首特别为游戏制作的单曲。

推荐曲目： The Dreaming 'Ere The World Crumbles

波斯王子
Prince of Persia

艺术家： Inon Zur、Stuart Chatwood
发行日期： 2008年12月2日


王子和美女在天上飘的时候，背景音乐就是那么空灵

哪怕你对年轻王子远征印度的故事已经淡忘，在你的脑际也许还盘旋着Cindy Gomez空灵、迷幻的声音。Ubisoft的惊艳之作《波斯王子——时之砂》，从任何细节都能证明它的成功理所应当，甚至在打通这款游戏之后，还有一首无法形容的主题曲Time Only Knows在等着你。这首歌的成功很容易掩盖住整个游戏音乐的光芒，也许会让你为游戏原声音乐的作者小小地悲哀一下。但你应该记住这两个名字：Inon Zur和Stuart Chatwood。

Inon Zur和Stuart Chatwood是《波斯王子》系列音乐的金牌搭档。Inon在游戏乐界已经足够出名，其乐风多变，多使用铜管乐和复杂的鼓点节奏来营造史诗感，尤其擅长幻想题材和战争题材作品的谱曲。他的早期作曲生涯大多是为一些二流电影和美剧谱写音乐，但跨入游戏圈后便成了名符其实的“大腕”，找上门来的游戏厂商也一发不可收拾。从《星际迷航》《战锤40000》类的太空歌剧到《博德之门2》《冰风谷2》《狮心王——十字军的遗产》这种黑岛系奇幻RPG，从现实战争题材的《越战英豪》到后启示录风格的《辐射——钢铁兄弟会》，但凡Inon谱曲的作品无一不是经典。更令人惊奇的是，Inon的乐风甚至也能够很好的融合进《天堂Ⅱ》甚至《天空之艾斯嘉科尼》（与菅野洋子合作）这些富有东方气息的作品之中。艾诺最近的作品更是包括了《辐射3》《孤岛危机》这类超大作。



Inon Zur的个人网站上不仅罗列了他经手创作的游戏大作音乐，还能听到最新的配乐小样

而Stuart在游戏音乐领域也许没这么专业，和学院派音乐家艾诺完全不是一个路子。Stuart早些时日里在名噪一时的加拿大乐队“茶话会”（The Tea Party）中担纲贝司手和键盘手。该乐队的乐风混合了前卫摇滚和东方音乐的风格，特别受到了印度和中东音乐的影响，混合而成所谓的“摩洛哥摇滚”。大概正是这种充满了东方气息的风格受到了育碧蒙特利尔工作室的青睐，从



《冰风谷2》原声碟音轨列表

《波斯王子——时之砂》开始，Stuart便为该系列谱曲。随着茶话会乐队的解散，Stuart大部分的精力也都放在了继续为《波斯王子》系列作曲上。

《波斯王子》系列一直有着不俗的音乐表现，这应当得益于Stuart对中东音乐独到的理解和敏锐的把握力。而Inon加入后更是带来了奢侈的交响管乐演奏，为原本婉转神秘的东方曲风增添了几分磅礴的厚重感。两人在《武者之心》中的第一次合作便大获成功，狂躁的吉他和哀怨的双簧管交替支配着旋律，充分勾勒出了冷酷王子内心的挣扎。而此次的《新波斯王子》秉承了历代的上佳水准，《波斯王子》音乐主题（Main Theme）正是在调动了一支庞大的管弦乐队之后展现出了迥异往常的夺人气魄。主题音乐的曲调虽然依旧取材自典型的阿拉伯音乐，但相对往常偏爱的灵动和神秘感，这首主题音乐更强调先声夺人的重要性。《波斯王子》的音乐监制Simon Landry欣赏的就是这一点，因为“Inon的音乐强调奢华的戏剧感和影院效果”。变奏中频繁重复的部分颇似电影《木乃伊归来》的主题音乐，一不小心就会随着它的旋律穿越到黄沙漫天的埃及荒原，或许这也非常符合游戏开始部分的场景设定。《光与暗之战》（A Fight Of Light & Darkness）贯穿游戏始终，乌德琴演奏的加入让原曲荡漾着中东音乐特有的迷幻感。《治愈大地》（Healing Ground）则让华美的旋律随着黑暗大地的褪去溢满耳畔。一如既往，Inon和Stuart的乐风珠联璧合，Inon颇受诟病的“过于煽情”很好的得到了Stuart多变曲风的软化，使得整张原声大气而不失婉转，实为不可多得的游戏配乐佳作。



《波斯王子》原声音乐包含在《波斯王子限量版》的花絮碟中，其中只有6首歌，在其他一些音乐收集里，你还可以找到《波斯王子》预告片的主题曲Breathe Me，演唱者是澳大利亚歌手Sia。

推荐曲目：A Fight Of Light & Darkness、Healing Ground、Main Theme

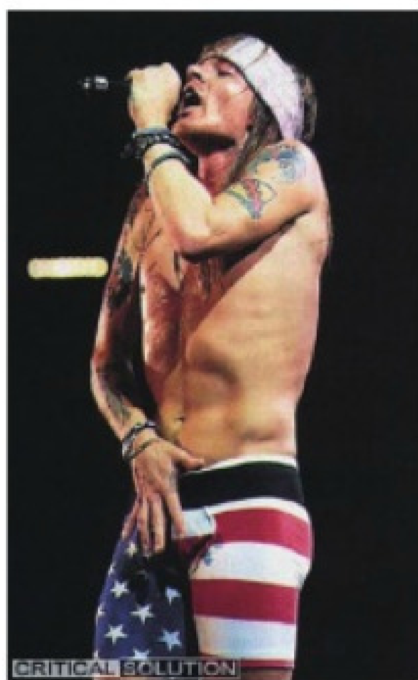
火爆狂飙——天堂
Burnout: Paradise

艺术家：多名艺术家
发行日期：2008年1月22日

《火爆狂飙——天堂》就像许多同类游戏一样，选择了众多知名经典曲目作为游戏背景音乐，但这并不表示开发组砸了钱随便弄些曲子胡乱堆在游戏中随机播放了事。

带我去天堂之城吧，
那个长着青草的地方，
那个姑娘们都很漂亮的地方。
带我回家，
哦，请带我回家吧。

当游戏开场，Axl Rose低沉的声音响起时，不少摇滚乐迷此刻应该已是泪流满面。没有什么歌曲比这首Paradise City更适合作为《火爆狂飙》系列的第六作《天堂》的主题曲了。这首歌来自被《滚石》杂志称为“世界最佳硬摇滚乐队”的Guns N' Roses的第一张专辑Apitite for Destruction。而在之后的20年，乐队每次演出，这首歌都会作为压轴曲目被演出。游戏的风格一如GNR的音乐：火爆、硬派、华丽以及一点点的迷茫。在这个被称为“披着赛车游戏外衣的动作游戏中”，你需要做的只是横冲直撞，统治这座被称为天堂的城市。



Axl Rose的歌声就是狂飙的序曲


GNR带来了整个游戏的调调

加拿大摇滚小天后Avril Lavigne相信大家不会陌生，游戏中选择的这首Boyfriend是她在2007年的新专辑The Best Damn Thing中的主打歌。Avril去年在中国巡演期间接受采访时说，这首歌是她个人最喜欢的作品，其创作灵感来自自己和其丈夫的真实经历。其实在前作《火爆狂飙——统治者》中，就收录了8种语言版本的Boyfriend。其中也包括中文版，如果有兴趣可以找来听听。也许她已经很努力了，不过，中文貌似并不是那么好学的。

此外，澳洲乐队Airborne的Too Much, Too Gast, Too Young；90年代Grunge风格的重要代表Alice in Chains的Would；日本传奇乐队B'z的Friction等曲目也很值得推荐。毫不夸张的说，每一作的《火爆狂飙》都是摇滚乐迷们的盛宴。

这个系列的音乐向来是以充满激情的金属乐，流行朋克等风格为主。但在这一作中出人意料的选入了为数不少的来自柴可夫斯基、巴赫等人的古典名曲，却也别有风味。夜色已深，你伤痕累累的爱车依旧飞驰在天堂之城的时候，耳畔传来贝多芬的《月光奏鸣曲》。有时候也许你会觉得这不仅仅是一个游戏。城市和音乐，甚至生活，已经密不可分。

推荐曲目：Paradise City、Boyfriend、Too Much, Too Gast, Too Young

镜之边缘
Mirror's Edge

艺术家：Lisa Miskovsky
发行日期：2008年11月11日

严格来说，《镜之边缘》这张原声碟虽然也有6首歌，但全部是主题曲Still Alive以及它的重新编曲版本。来自瑞典的游戏开发组DICE选择了本国女歌手Lisa Miskovsky来演绎这首主题曲。Lisa Miskovsky是瑞典当红的创作型女歌手，2001年发行的首张同名专辑让她抱回了当年瑞典最佳新人及年度最佳女艺人两项桂冠。Lisa的多数歌曲均由瑞典超级摇滚乐队Kent的主唱Joakim Berg与Lisa共同创作，Joakim Berg谱曲，Lisa作词——后街男孩的热门歌曲之一Shape of My Heart的歌词就是Lisa创作的。而Still Alive的歌词同样由Lisa填写。

《镜之边缘》的主题曲名听起来是如此耳熟，如果你还有印象，一定记得Valve Software在2007年的玩票之作Portal，这款游戏的片尾曲便叫做Still Alive！与Ellen McLain俏皮的演绎相比，这首新出炉的Still Alive走的是深情和伤感路线，歌词中已经显露无遗。但这首歌的旋律和配器并没有一味伤感到

底，反而营造出悠扬空灵的意境，与游戏中干净明亮的场景配合得天衣无缝。如果你还能记得游戏里手攀墙壁边缘看着天上暖暖日光的情景，那么反而可以从各种体会到一种懒洋洋的感觉。是的，当你在游戏中碰不到一个追兵，站在某座楼顶看风景，就是那种挥之不去的感觉。

推荐曲目：Still Alive (the theme from mirrors edge)

辐射3
Fallout 3

艺术家：Inon Zur
发行日期：2008年10月28日

当你看到《辐射3》的首支预告片时，除了被核弹冲击波掀得乱七八糟的房子，实际上你什么也没有看到。只有一个收音机是好的，缓缓地放着那些仿如隔世的乐曲……

我们都知道，Bethesada是群做“老头滚动条”发了大财的暴发户，而Black Isle就是一群穷困潦倒的小成本游戏制作人。这一点在音乐上面体现的特别明显：《辐射》和《辐射2》那屈指可数的几首电子乐虽然好听但数量和长度上却透着寒酸，哪怕搞一首开场曲都得斟酌再三——《辐射》一代本来想买下Ink Spot的传世名作I Don't Want to Set the World on Fire，但摸了摸荷包却发现囊中羞涩，最后只好退而求其次，买了同一乐队的一首Maybe，只因为这首歌开价更便宜而已。到了Bethesda这群《辐射》原班流浪汉和粉丝接手后，他们立刻想起了这首曲子，便带着“老头滚动条4”带来的大笔银子奔向版权协会。他们不光买下了那首“不想点燃世界”，还买下了包括《辐射》一、二代主题曲在内的20首歌，几乎涵盖了黄金时代的所有大牌歌手和乐队。这还不够，他们把这些音乐就像GTA的作风一样随随便便地丢在游戏内的电台中，又找来了游戏界著名的专业作曲家Inon Zur做了一堆其他音乐在没有电台听的时候放（在游戏的正式官方版本原声碟里只有5首歌，但Fans找齐了Enclave Radio、Galaxy News Radio中播放的所有音乐，一共有35首之多）。上文介绍过，这个以色列人也算是赫赫有名了，他做过的游戏曲子包括《博得之门》和《冰风谷》系列，《战锤40000》系列里也有他的曲子。为什么选他，听听以往的作品就知道，至少他的风格可想而知——完全的史诗派。



《辐射3》原声碟封面


《辐射3》原声碟封底

就这样，《辐射3》的音乐世界被分成了两个部分：第一部分是上世纪40、50年代风格的靡靡之音，第二部分则是史诗风格的悠扬乐曲，传统的电子乐却被淡化了，几乎听不到——你从广播电台里听到进行曲或是小提琴曲的机会比听到电子乐的机会还要多。这两部分相当格格不入：与其说是这游戏音乐的两个组成部分，不如说是你可以自行选择的两种风格。广播里回荡的爵士乐和饶舌的DJ代表着“美好的昨日”，而Inon Zur的悠扬风格则是“残酷的现在”，具体选择哪一边完全就看个人的喜好了。多数时候，大概你不太会喜欢压抑的下水道和广阔的旷野，总需要开着银河广播电台听着老式歌曲，在“Civilization”和“Way Back Home”的伴随下欢快地射击，或是听着Encalve宣传电台的进行曲轻松地奔跑。但有些时候，相比你也会关掉所有的电台，让一切嘈杂归于无，倾听着若有若无的悠扬音乐静静地站在荒野里。确实，就像很多评论家的看法一样，这两部分的音乐在CD里面听的时候就像处在不同的世界，没有统一的风格——但他们就是想让这两部分处于不同的世界。你只需要一个按键，就可以在两个世界之间切换。

推荐曲目：I Don't Want to Set the World on Fire

写在后面

篇幅所限，我们几乎不可能为你2008年所有的精彩。比如，很多人喜欢GTA4的原声音乐，虽然没有大费周章地调集交响乐团一起演奏，但那听起来有些单调的电声里却充斥着玩世不恭和黑色幽默。当混混一样的Niko站在大街上时，你会感到主题曲Soviet Connection反映的正是这个市民阶层的喜怒哀乐。GTA的世界从来都是虚构的，但谁都知道这个庞大的虚拟城市原型为何，而原声碟里有意无意地加入一首Dirty New Yorker，也算是隐晦地给这个故事的发生地做了注脚。

美妙的游戏音乐往往为游戏增色不少，哪怕是一款看不到多大亮点的作品也会因为它动人的旋律被人们记住，2003年的游戏《万夫莫敌——圣女传》（Wars and Warriors: Joan of Arc）就是很好的例子。进入2009年，精彩的作品也陆续出现，Tom Salta给《汤姆·克兰西的鹰击长空》写的曲子就让人热血沸腾。我们必须注意到，特别在欧美地区，大多数为游戏工作的职业作曲家都算不上出名，他们远非John Williams或Hans Zimmer这样的一流配乐大师，游戏厂商们似乎也掏不起银子请来这些大神。Harry Gregson-Williams已经算是特例，其余的作曲者平时多为好莱坞的二线电影和美剧服务。他们的才华可能会湮没在流水线作业的卷帙浩繁大量电视剧集里，却可能因为为一款顶级电子游戏写作而载入史册。P


Rod Abernethy和他的Rednote Audio工作室曾经和现在正在为大量一线电子游戏谱曲，比如《死亡空间》。Rod和Harry Gregson-Williams也有合作关系



很少有人真正留意过GTA的游戏配乐



超同？我才刚上路呢！
——论竞速游戏的新分类

■北京 周然

在野史演艺中，许多皇帝都爱好驯马，而且越是野性未改、暴烈乖张，越是速度惊人的马越能得到皇帝们的亲睐，就连女皇帝武则天也不例外。上行下效，侠客、战士、将军、王公贵族、公子哥们无人不以骑马为荣为酷为潇洒，可是骅骝、纤离、赤兔、的卢这样不世出的宝马终究只能让凡夫俗子望洋兴叹。驯马骑马放马奔驰，充分说明了人类血液里奔涌着的渴望：驾驭和奔驰。

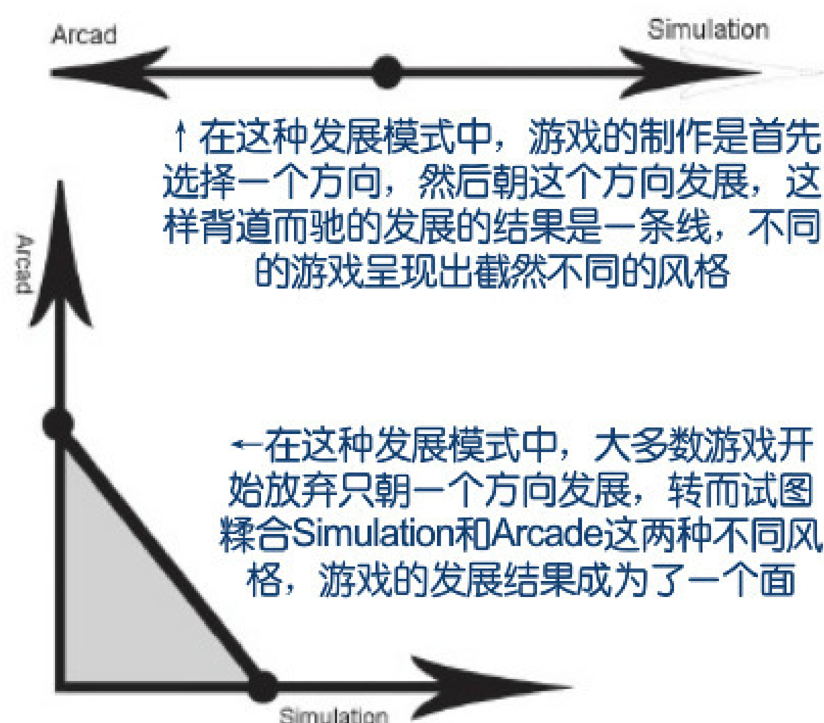
历史的车辙往前压，汽车取代了马匹，带来了更纯粹的掌控能力和更快的奔驰速度。手握方向盘，脚踏离合器，享受着庞大的钢铁怪物完全处于自己掌控中的驾驭感，或者是肾上腺素合着仪表盘上的速度一起飙升，飞驰在高速公路上，听着耳边尖叫着呼啸而过的风声的爽快感。驾驶的美妙感受人人都爱，可是名贵高傲的极品跑车却依旧不是常人能够染指的，末路狂奔油门踩到底的胆气也不是人人可以承受，于是各位玩家又要照例长舒一口气，按着自己那颗感恩的心，说出那句经典台词：“幸好，我们还有游戏。”

历史：Simulation和Arcade之争



EA Sports的招牌竞速游戏《极品飞车》系列的设置里一直有一个选项，选项箭头的两端分别是Simulation和Arcade，分别代表模拟真实的细腻严谨和模拟街机的火爆夸张。一键切换，省力省心。通过参数的设定，可以让同一个游戏产生两种截然不同的风格，带给玩家大相径庭的体验，这是《极品飞车》异想天开的产物，而在EA的其他游戏例如NBA Live系列中，同样有这样的设定。《极品飞车》的制作人之所以加上这一个设置选项，是因为他们清楚地认识到，在竞速类游戏的世界里，只有两只船，一条叫做Simulation，另一条叫做Arcade，《极品飞车》试图用这样一个选项，达到脚踏两只船的效果，虽然有点不伦不类而且样样精通、样样稀松，但是后来的故事我们都知道，《极品飞车》成功了。

我们可以把竞速类游戏算作体育竞技类游戏的一个分支，而在所有体育类游戏中，制作人要拿捏的分寸主要在于“复制现实”和“超越现实”之间的平衡。Simulation和Arcade分类的出现是合情合理顺应民意的，因为即使是同样身为竞速类游戏的玩家，他们在游戏里所追求的乐趣也各有不同，有的人把精力都投身到了“驾驶”本身上，他们乐此不疲的更换不同的汽车配件，研究不同车型的异同，比较游戏中和现实中车辆的性能，不厌其烦地一次次过弯一次次换挡去感受操作上的细腻手感，这是汽车爱



↑在这种发展模式中，游戏的制作是首先选择一个方向，然后朝这个方向发展，这样背道而驰的发展的结果是一条线，不同的游戏呈现出截然不同的风格

←在这种发展模式中，大多数游戏开始放弃只朝一个方向发展，转而试图糅合Simulation和Arcade这两种不同风格，游戏的发展结果成为了一个面



《狂热职业赛车》是PS2主机上的游戏，在画面上没有次时代一贯的华丽



《狂热职业赛车》中的本田S2000

《GT赛车5》，次时代主机保驾护航下的完美画质

好者。而另一些人却总是奔驰在路上，享受着高速带来的刺激，在现实生活中不可能实现的体验在游戏中成真，横冲直撞、加大马力地去超车、碰撞，向终点狂奔，发动机磅礴的轰鸣和车胎刺耳的摩擦声足以让他们沉醉，这是游戏爱好者。

现状：新浪潮、新世界和新方向

对这两种玩家来说，前者喜欢真实的细腻严谨，而后者醉心于街机式的火爆夸张，这两种玩家大致代表了竞速类游戏的分类和发展方向，早期的竞速类游戏的发展趋势如果画成图形，那么可能是一条直线，零点在正中，直线则沿着线的两端无限延伸，而线的两端分别是Simulation和Arcade。在这种发展模式中，游戏的制作是首先选择一个方向，决定是真实的游戏还是爽快的游戏，然后朝这个方向发展，这样背道而驰的发展的结果是一条线，不同的游戏呈现出截然不同的风格。差别之大仿佛张曼玉对上林青霞，环肥燕瘦各有所长，即使对手再耀眼也难掩自身的绝代风华。

但是最近几年竞速类游戏的发展呈现出了不一样的画面，Simulation和Arcade不再是反义词，不再是直线的两端，而是成为了坐标系上的X轴和Y轴，游戏的发展结果成为了一个面，大多数游戏开始放弃只朝一个方向发展，转而试图糅合Simulation和Arcade这两种不同风格，最终导致了竞速类游戏的风格差异的鸿沟被逐渐填平，Simulation和Arcade的分类也显得不合时宜而被不断模糊。看起来，竞速游戏似乎走向了同质化的。就像韩流来袭千人一面的各位美女们，常让人产生“A，难道你和B是双胞胎姐妹吗？”之类的困惑。



《GT赛车5》中所有赛车的驾驶感觉将会各不相同，每辆车的操作感完全根据汽车制造商的实际数据制作处理


罗技公司为《GT赛车5》量身定制的方向盘


GT Force Pro完整版，完全真实的驾车体验 副

可是在另一个方面，边界的模糊并不意味着完全地融合，而是打散重分，不破不立地重塑格局，按照各家的王牌技术和玩点重新细化分类，依靠互相借鉴彼此优点，作出吸纳并取、去芜存菁的姿态去推出新作。因此我们必须看到，现今的竞速游戏不但没有和成一滩稀泥，反而越来越泾渭分明地汇成河流奔向更多的方向。

对竞速类游戏这种在很大程度上需要依靠拟真现实来达到效果的游戏，游戏主机性能的高低起着至关重要的作用，计算机硬件不断地发展，次时代家用机飞速地普及，伴随着这一阵新浪潮，竞速类游戏进入了一个新的世界。借助硬件的升级，画面效果的进化只能说是改头换面，真正让竞速类游戏脱胎换骨的是新硬件的高速高效低能耗的超级计算能力。在竞速游戏的新世界里，我们可以看到，各大厂商在经历了初期的迷茫和试探后，都相继选择了自己的研究方向。

方向一、高度的物理拟真 代表作：《狂热职业赛车》

问题一：60码的速度撞向隔离带会怎样，120码呢？

对这个问题，大多数竞速游戏都能为你作出完美解答，在游戏中两者对车辆本身和车辆行驶造成的影响和表现肯定是截然不同的，这是大多数物理引擎都能计算模拟出的结果。

问题二：那么，60码的速度撞向隔离带会怎样，61码呢？

好吧，没有一个竞速游戏能告诉你这两者的区别，就连《狂热职业赛车》（Enthusia Professional Racing）也不行。

这句广告词足以说明《狂热职业赛车》的强大吗？通过复杂的模型和高速的运算来尽可能精确地表现赛车在不同的环境和操作下应该处于何种状态，并且必须保证这种状态是合理的，这就是高度物理拟真的要求，遗憾的是当前大部分竞速游戏只能做到大体上的拟真，而《狂热职业赛车》无疑是高物理拟真路上的先行者。

和那些拼命跑圈攒钱购买新车、零件的游戏相比，《狂热职业赛车》虽然也涉及这方面的内容，不过却明显让人觉得诚意不足，因为它把重心全放在了驾驶本身上。依托高级的物理引擎，赛车在动力学的表现方面天衣无缝，无论直道还是弯道，都给人以身临其境之感。试试急刹车会让你猛地前倾，赛车表现出的惯性十分准确。

《狂热职业赛车》还通过“重力可视系统”这一独特系统来实现对真实性的模拟，它通过诸多细节加以表现。通过系统高速计算得出赛车车轮的朝向、轮胎承



女星Maggie Q加盟“极品”，拍摄电影化的过场剧情动画，但游戏不能只以美女吸引人

受的力量以及赛车和车手所受到的重力，并通过一个微型的赛车图标的形式在屏幕上显示，便于玩家调整驾驶状态。同时还会通过画中画模式，显示出赛车和车手身上承载的速度和加速度。特别是在进入弯道时，这个显示屏会向各个方向轻微地浮动，用以标识出车手在高速运动中头部所受到的冲击力。这个系统依靠着高速高效的计算保驾护航，展现出超强的灵敏度，能感知赛车任何细微动作，从而进行下一步计算，以达到物理拟真的效果。也就是说，玩家不能无顾忌地随意操作，不能在山路上以违背常识的速度狂飙，也不能无视赛道的曲直一门心思地换档，而要假想自己真的是在驾驶，并且认真考虑清楚下一步该怎么做才是合理，对玩家来说，这时候完全是在考验他们的驾驶经验和对赛车的理解。

方向二、完美的驾驶体验 代表作：《GT赛车》系列

无论是在现实生活中还是虚拟游戏中，要评价一辆车的驾驶感觉，多数人会用手感好或是手感不好来回答。所谓手感好的车，笼统地说就是顺手、好控制，而在游戏中，无论是简化操作还是复杂化操作，最终要达到的效果应该是这样的：让玩家能够感觉到赛车随时能处于自己的控制之中，并且结果能符合玩家自己基于真实情况和物理规律所作出的预期。

左手拿着冰淇淋，右手操作方向键玩《极品飞车》的确十分惬意，不过这也能体现出《极品飞车》的重心并没有放在操作上。而说起操作，在GT3当道的年代，它已经被职业车手用于驾驶练习和比赛的模拟，很多货真价实的车手都是它的狂热玩家，而推出GT4时，开发商就对物理引擎进行了改进，而到了GT5，又一次引入了全新的专业物理引擎，试图通过这个引擎，让玩家得到更真实的驾驶体验。

效力于日产Performance GTP车队的试车员Bob Earl说，他在GT3的拉古纳·塞卡赛道（Laguna Seca，位于美国加利福尼亚州）取得的成绩与现实中相同赛道的成绩相差不到1秒钟。这个小故事足以告诉我们《GT赛车》系列在驾驶的真实性上达到了一个什么样的高度。

很多玩惯了《跑跑卡丁车》的玩家第一次进入《GT赛车》时都会四下找漂移键，实际上，《GT赛车》的定位很清楚，真实世界中的漂移不是可以一键完成的，所以游戏里也不行。在游戏中的操作逼真而且合理，加上罗技公司为其量身定制的方向盘GT Force Pro，支持力回馈、900度方向等操作设置，你确定你分得清楚你是否真的在路上吗？

方向三、赛车的精确重现 代表作：还是《GT赛车》系列

很大一部分玩家涌入竞速游戏是为了满足他们的赛车收集癖，就好像现实中自己心爱的球队输了球就立马想在“实况足球”里改写比分发泄不满的心情一样，在现实中谁也不可能包揽如此众多的顶级赛车，于是他们到游戏里来寻找，而对于这些赛车爱好者、品鉴家和痴迷狂，你想用粗制滥造的货色糊弄他们是完全不可能的，他们的要求是这样的：游戏中的赛车能和现实中达到一致，不仅仅是外表，更重要的是性能和技术特点，并且有千奇百怪却合情合理的改装配件和改装方式。

很多游戏厂商都在努力获得各个汽车生产厂家的授权，按照真实车辆惟妙惟肖地在虚拟世界中一笔一划的把它勾勒出来，《极品飞车》《超级房车赛》都在很大程度上还原了赛车，但是一山更比一山高，《GT赛车》系列在这方面依旧是独领风骚。GT4是首个D9容量的赛车游戏，包含超过50条的赛道，超过70家厂商的650辆赛车，不但在车辆外型上做得惟妙惟肖，而且内外兼修，从游戏提供的车内视角上也可以明显的看出游戏制作对车内环境的建模同样用心，力图全方位还原真实的赛车，连游戏中的轮胎抓地声和马达轰鸣声也达到了相当真实的程度。除了形似，《GT赛车》甚至做到了神似，对不同种类的赛车，在操作时都会有相当明显的差异，玩家甚至需要调整自己的操作来适应各


《无限试驾》车内特写，十分漂亮的模型


《无限试驾》，游戏发生在一个风景秀丽的小岛



种不同的车型。游戏制作商宣称游戏中所有赛车的驾驶感觉将会各不相同，每辆车的操作感完全根据汽车制造商的实际数据制作处理。如果玩家想买部新车的话，不妨先在GT4中试驾一番吧。

方向四、RPG风格的引入 代表作：《极品飞车》系列、《无限试驾》

如果是给你一个场地让你在里面跑圈，大多数玩家会迅速厌倦。老牌劲旅《极品飞车》早就明白了这一点，驾驶乐趣不一定跑第一才能得到的，《极品飞车》越来越像一个RPG游戏，不过在这里玩家扮演的角色不是人，而是车。完成任务、赚钱、赚经验、改车、升级装备、提升能力，加上超炫的剧情和人物，典型的RPG式风格。这样的略带RPG风骨的风格成就了《极品飞车》系列的多部作品。

冯小刚导演打响了自己冯氏幽默的贺岁片招牌后，自己对自己感到了厌倦，于是正经一回拍了《夜宴》，结果惨败，不得已继续回归冯氏幽默的《非诚勿扰》却又一次获得了成功。更惨烈的例子还有拍了《无极》的陈凯歌导演。《极品飞车》系列在《地下狂飙》和《最高通缉》的成功后，也做了一回冯导演，在《街道争霸》中尝试了一把正正经经的封闭赛道跑圈赛模式，姑且不论游戏制作上的水准如何，光是这种游戏风格上的巨大突变已经让玩家大呼难受，最终这一代向GT系列叫板或者“致敬”的作品草草收场，不得不在《无间风云》中再度回归自我，继续着自己独特风格的延续。没有一个《极品飞车》的玩家会去计较游戏偏重的手感下却动若脱兔的操作，也没有玩家会在乎“车辆损毁系统”的不完善。因为在这个游戏里狂飙才是真理，在车流中左突右闪，在狂奔中突然变相抄近路抢先，在眼花缭乱的警灯下夺路而逃，在避难所心惊胆战的静候，这些才是《极品飞车》的精髓和灵魂。

另一款游戏《无限试驾》（Test Drive Unlimited），它最大的特点是玩家在游戏中不只是驾驶车辆，而融入了一定的养成元素，玩家可以自定义角色的容貌，还可以控制的角色可以在岛上购置房产和跑车、比赛、交朋友、购买服饰。如果把《极品飞车》和《无限试驾》捏把捏把揉在一起，出来的大概更像是《侠盗猎车手》的资料片了。

方向五、非主流 代表作：《暴力摩托》、《疯狂出租车》系列

非主流的竞速游戏可以说是从多年以前那个风靡万千玩家，教坏年轻朋友的《暴力摩托》（Road Rash）开始，该游戏不以驾驶技术取胜，而是考验玩家的格斗和抗击打能力，这样非主流的竞速游戏生生不息，受此游戏的影响我在GTA中只抢摩托不抢车。

而在今天，这样的游戏依旧层出不穷，在车上加装机枪武器致力于毁灭对手车辆的《死亡轨道——复活》（Death Track Resurrection）；比硬度不比速度，以碰撞这一在其他竞速游戏中避之不及的行为为卖点的《横冲直撞——撞车》（FlatOut Head On）；从名字看就充满Kuso风，充满表演气息和华丽风格的《极品醉车》（Juiced）以及玩法一代更比一代疯狂，道具不断增多的《疯狂出租车》系列，这些游离在主流赛车之外的游戏通过各自擅长的方式也笼络了大批玩家，毕竟它们也代表了竞速游戏在纯粹的爽快度上努力的一个方向。

结论：旧格局的崩塌、新秩序的划立

竞速类游戏作为一种半真半假的和现实世界若即若离的游戏类型，闪耀着自己的独特魅力，而每一轮硬件技术的进步都不可避免的会改变现有的竞速类游戏制作人和玩家的思路和理念，每一次计算机技术的新浪潮都会带来一个竞速游戏的新世界。

近几年竞速类游戏正处于这样的一个新世界，混沌未开、洪荒未出，无论是游戏的数量还是质量比起以前都有很大地提升，而在这一轮的硬件升级中，很多游戏厂商在解开了技术上的桎梏后，都试着尝试了一些以前不能实现的设想和转变，这就使得原本在竞速界充当着金科玉律的Simulation/Arcade准则开始失效，游戏之间的风格不再针锋相对，游戏之间的差异也不再如天堑般不可逾越，甚至由于游戏厂家之间的互相借鉴而使得游戏之间有了同质化的趋势，例如《极品飞车——《街道争霸》》向GT系列风格的转变，让很多玩家对竞速游戏的发展空间产生了怀疑。

但事实证明这样关于趋同的担忧是不存在的，在经过对这个新世界短暂的摸索熟悉之后，各大厂商们还是选择了向自己最擅长的方向攻关，毕竟要面面俱到一统天下是不可能的，各自割据一方倒是最明智也最保险的方式。有的厂商在物理引擎上下功夫，有的在操作系统上做文章，有的忙着构造美轮美奂的画面效果，有的执着于搜集大量的技术数据，有的找来各种明星搭建电影式的剧情，还有的独辟蹊径，开发出独特的玩点。当然，也有的不止专攻一个方向，而是兵分两路去完善游戏。各大游戏厂商都在做着不同的努力，虽然它们都是竞速游戏，但它们并不雷同，就好像百花齐放，虽然都是花，却有不同风骨。

趋同？我才刚上路呢。让我们静候下一次硬件革命后崭新的竞速游戏世界吧！



游戏英雄传



Uwe Boll

尤维·波尔

锲而不舍的游戏改编烂片大师

■江苏 十大恶劣天气

很抱歉，我必须说本期的“游戏英雄传”必须改名为“游戏狗熊传”，因为今天介绍的这位老兄既是“闻名遐迩”，又实在很难上得了台面，我们都知道他的名字尤维·波尔（Uwe Boll）。但你也许不曾仔细了解过他的故事……

三无大师

尤维·波尔于1965年6月22日出生于德国的韦尔梅尔斯基兴（Wermelskirchen），今年已经44岁了。他的职业是导演、制片人和剧本作家。波尔毕业于科隆大学和锡根大学，拥有文学博士学位。与绝大多数美国导演依靠好莱坞制片公司的投资拍摄影片不同的是，这位至今没有在电影事业上取得任何成就的导演，其创办的总部位于美国的Boll KG制作公司，完全依靠自筹资金维持运转。

波尔可以说是一名三无导演：他至今没有一部影片赚过钱，没有一部电影的IMDB评分超过5.5，没有一部作品获得电影奖项的提名（不含专为烂片而设的“金酸莓”奖）。但波尔的知名度，与他事业上的惨淡业绩完全是呈反比的：在玩家心目中，尤维·波尔这个响亮的名字，完全可以与詹姆斯·卡梅隆、雷德利·斯科特这样的超级大导演比肩——这恰恰是以生动的范例，验证了“恶名好过无名”这一至理名言。

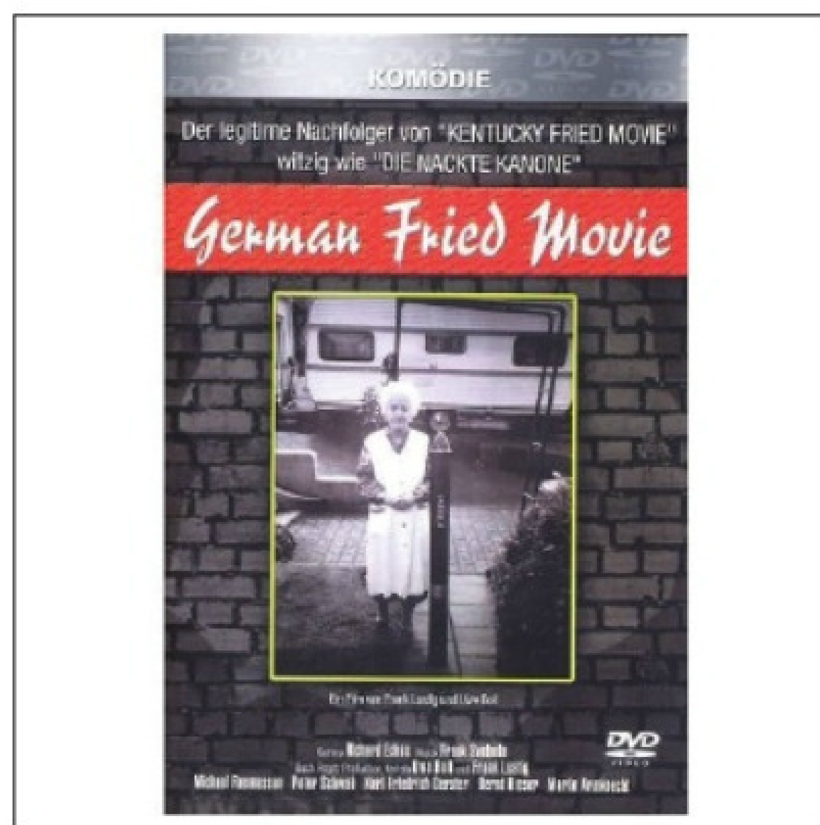
赔钱大师

严格地讲，波尔的处女作是惊悚电影《布莱克伍德》（Blackwoods，2002），不久之后他又自编自导了《美国之心》。在此之后，他对电子游戏的热爱在接下来的作品之中得到了淋漓尽致的展现。看看他的“大作”吧：《死亡之屋》（2003）、《鬼屋魔影》（2005）、《吸血莱恩》（2005）、《以王之名——地牢围攻传说》（2007）、《夺命邮差》（2007）、《吸血莱恩》（2007）……

从这些题材来看，波尔显然是一名动作游戏的爱好者，但他近来以DVD方式发售的新片《孤岛惊魂》，又触怒了一个新的玩家群体。在这些游戏中，波尔对描述吸血鬼与纳粹不死军团对抗的《吸血莱恩》情有独钟，先后推出过两部电影，并正在筹划第三部。目前的他沉迷于音乐游戏，因此《吉他英雄》也即将惨遭他的“毒手”，他正在为这款游戏创作剧本，但尚未获得Activision的授权。考虑到暴雪曾经拒绝过他对《魔兽世界》电影版权的要求，在吸取教训后，他决定在这部电影中设计一款山寨版的《吉他英雄》。根据他在个人网站上的说明，这部电影将“讲述一名立志成为世界最强吉他手的无名小卒的成长经历，他通过某款音乐游戏练就了本事，并被乐坛前辈相中，通过比赛一步步战胜对手，通过世界巡回比赛证明了自己的实力”。听起来是一个不错的故事，但接下来波尔这样写道：“他将用音乐来击败来自地狱的怪兽，拯救我们的世界”。看来这部电影依然会延续波尔的胡言乱语风格……



Uwe Boll，目前活着的最受恶评电影导演之一，偏偏他又喜欢改编知名电子游戏



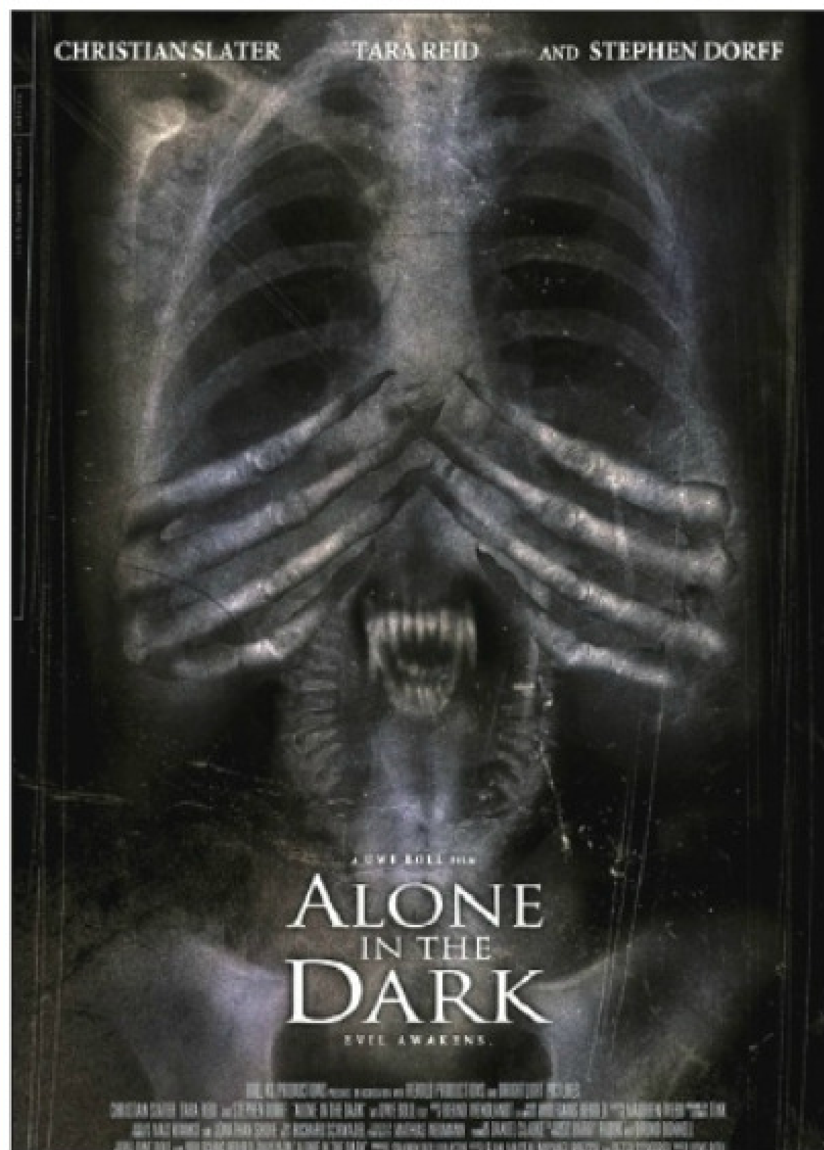
1991年的早期作品German Fried Movie，由Uwe Boll编剧和导演，IMDB评分1.3

圈钱大师

波尔的主要电影作品在美国市场的票房是这样的：《死亡之屋》573万美元（预算1200万美元）、《鬼屋魔影》510万美元（预算2000万美元）、《吸血莱恩》240万美元（预算2500万美元）。上述3部作品的商业表现，已经奠定了波尔作为导演的票房毒药地位，而他的作品中亏得最大的还算不上上述作品中的任何一部：《地牢围攻》的拍摄成本高达6000万美元，而票房只有区区100万元。有的观众在影院中甚至拒绝忍受煎熬，拂袖而去。

按照好莱坞的投资模式，为波尔撒钱的影业公司真可谓血本无归了。波尔作品中哪怕是表现最好的也至少要让预算亏掉一半，最次的作品连十分之一的本钱都捞不回来。这种惊人的烧钱效率，按照一年推出5部电影的速度来看，足以让米高梅、福克斯这样的影业巨无霸在数年时间内关门大吉。但“好在”从来没有好莱坞的影业公司成为过波尔的投资人，之所以能够继续推出改编自游戏的烂片，是因为波尔作品的投资模式与他的电影作品一样，是非常


惊悚片也是Boll的最爱，这是2007年的《恶种》（Seed），IMDB评分2.1



Boll改编的电影《鬼屋魔影》，号称史上最无聊的游戏改编电影……



《吸血莱恩2》的官方网站



《地牢围攻传说》看起来魔幻味很足，却大概是史上最穷酸的魔幻片，IMDB评分3.8

"独特"的。

迄今为止，波尔作品的投资者均为德国人。德国的税法有特别规定，对影视投资实行免税，这是自二战结束以来德国政府鼓励影视业发展的一项重要政策。投资者只需要对影视作品的盈利部分缴纳税金，像波尔这种从来不拍赚钱电影的导演，他的公司所募集的媒体基金，自然也是投资者争相认购的热点，因为德国的影视基金是作为保本基金出售的，投资者根本不在乎波尔是否可以用这些钱获得利润，他们投资的目的，就是为了避税。波尔电影动辄上千万美元的预算，很难同影片的制作质量连续到一起，其中是否涉及到投资虚拟资金进行诈骗，我们不得而知，但波尔对此倒分外坦然。在《鬼屋魔影》DVD的导演评论音轨中，波尔这样解释他的融资模式："也许你懂得好莱坞式的电影投资模式，但并不知道我的做法。我之所以可以在赔钱的同时推出新的电影，是因为我能够充分利用德国的避税条款。如果你购买Boll KG在德国发售的媒体基金，至少可以从政府那里获得百分之五十的回报。"在评论音轨中不谈影片本身，而坦白自己利用法律漏洞的行为，这真是极为少见的"创新"。

一言以蔽之，任何票房上的巨额亏损和影评人的恶毒言论，都击不垮波尔，但一旦德国政府改变影视业税收优惠政策，要求投资人补税，那么波尔就真的要倾家荡产了。

找骂大师

2009年2月1日，由IMDB通过玩家历年来评分给出的"史上最烂100部电影"中，波尔就有5部获得这项殊荣。难能可贵的是，他的《吸血莱恩2》并不在此列中，因为这部电影的评分，已经低到无法收录进这个榜单。就像影评人Rob Vaux在评价《鬼屋魔影》时说的那样："很好，波尔告诉那些被观众咒骂的烂片导演们不要沮丧，因为他们并不是《鬼屋魔影》的导演，《鬼屋魔影》甚至够不上'无需上映，直接推出DVD'电影的级别。"

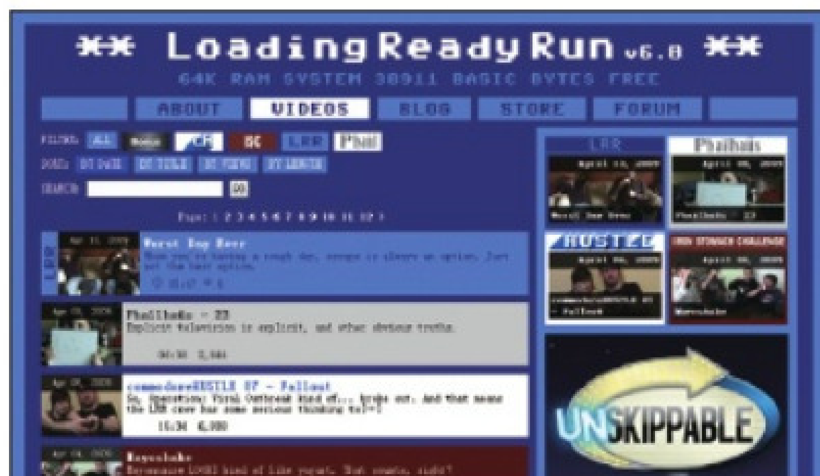
波尔曾经计划拍摄《合金装备》的电影版，在得知这个消息后，《合金装备》之父小岛秀夫一改以往的温文尔雅，在他的语音博客HIDECHAN中慌忙表示："绝不！我不知道波尔为什么有这种想法，但随便他怎么想，我们绝对不可能和他谈这个话题！我们以后也绝对不会有同他合作的意向！"也许是受到了自己崇拜的偶像如此直白的言语刺激，波尔后来声称之所以有这一计划，是因为他受到了两个宣称是为小岛组工作的假冒游戏制作人的欺骗。但在后来被暴雪严辞拒绝之后，波尔并没有再度进行自欺欺人的解释，他在博客中用坦白的文字这样写道："我与Paul Sams（暴雪副总裁）就WoW的改编事宜进行过接洽，结果他对我说'我们不会出售WoW的电影改编权，特别是针对你！'"。

2005年，加拿大漫画网站Loading Ready Run推出了一个名为"尤维·波尔"的讽刺Flash作品。后来，该网站又公布了一个名为"尤维·波尔：一封致歉信"的讽刺视频，其中表现了波尔在看到第一个Flash动画之后气急败坏、通过律师与Loading Ready Run接触，最终导致其创办者Paul Sanders出面道歉的虚构情景剧，再度对波尔进行了辛辣的讽刺。其实更有甚者，美国著名电玩节目X-Play的制片人对波尔极其痛恨，在一期名为"最适合波尔改编的超级烂游戏"的节目中，列举了被该节目制作人员痛恨的10部游戏，在他们的眼中，似乎只有由波尔来改变这些游戏，才能解除他们心中对这些游戏的愤恨之情。而波尔最新的一项"荣誉"，是在2009年2月21日"横扫"第29届金酸莓奖，总共获得8项提名。其中包括"最烂银幕搭档"的提名，提名搭档是"尤维·波尔和任何演员、摄影机与剧本"。由于在自己的影片《夺命邮差》（Postal）中客串，他还得到最烂男配角提名。最后，他赢得标志性的"最烂终身成就奖"，可谓实至名归。

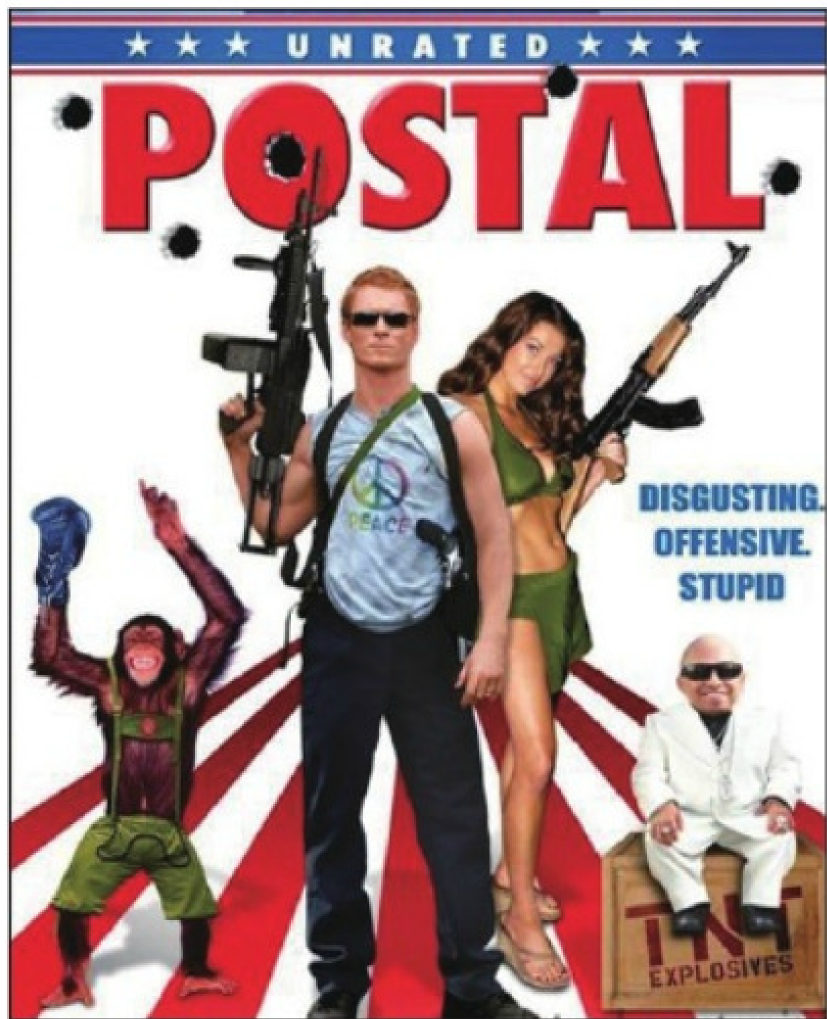
皮厚大师

波尔除了在DVD导演音轨里面"老实交代"吸引投资以外，还经常利用评论音轨为自己的烂片进行反驳，并指责影评人和影迷格调低下，不懂欣赏。在《鬼屋魔影》的DVD旁白评论中，他


最新的《孤岛惊魂》电影，Boll的混乱风格十足



对那些大大小小的网站来说，臭骂了Boll的同时也能捧红自己



Postal的IMDB得分是4.0，不容易……

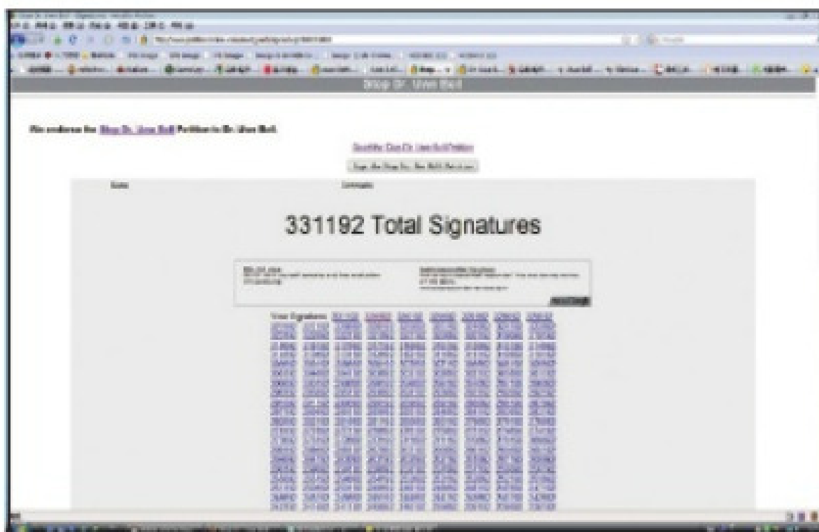
这样说到："辱骂我这部影片的游戏玩家都是精神错乱的家伙，他们没有资格指责我对所谓'原著'剧情和设定的修改，因为这是游戏改编电影所必须进行的牺牲，而他们总是以头脑中为我所设计好的标准答案，来嘲弄我的电影。"身为性情中人的波尔，在面对影评人的奚落时从来都会以十倍的火力进行还击。Ain't It Cool News是一家著名互联网影评网站，每当他的新片问世，网站编辑和网民会以各种方式对其进行嘲弄，而波尔则多次公开声称"Harry Knowles和Quint Eric（二人均为该网站的创办者）是两个白痴！"经常从波尔那里得到"智障"评价的除了影评人，还有不少知名大导演，包括迈克尔·贝。

波尔经常批评游戏公司在销售改编权之后，就对影片的质量不闻不问，他认为这是游戏改编电影遭受玩家批评最主要的原因。他引用欧美漫画与电影对同一文化题材相互促进、补充的例子，来强调游戏公司对影片制作的参与，不但可以提高电影的品质，同时也会促进游戏的内涵和品牌的推广。他非常羡慕Konami在《寂静岭》电影版拍摄过程中同导演Christophe Gans的密切互动。这应该是这位烂片大师为数不多比较正常，并能引发玩家认同的言论之一。

著名电影杂志《连线》（Wired）对《夺命邮差》的评论，引发了迄今为止波尔最为激烈的反应。在看过刊登的影评之后，他怀着满腔的愤恨之情写了一封充斥脏字的电子邮件，给这家杂志的编辑人手一份。"你们这些混球根本不知道什么叫做电影，就像你们从来不知道《夺命邮差》究竟是什么。""你们之所以是软蛋，只能写点骂街的文字，是因为你们的妈妈为你做了30年饭，你们除了吃喝以外一无是处！"波尔并没有就自己的过激举动进行道歉，反而再度指责《连线》编辑的人品也有



金酸梅奖网站上的获奖名单。金酸梅奖已经举办到第29届，因每次奖项揭晓都在奥斯卡颁奖礼的前一天而隐忍瞩目，但很少有人到现场去领走属于自己的"荣誉"



在PetitionOnline.com签名的同时还能看到铺天盖地的评论，比如"I hated all your movies"。这家网站上同时有人发起了"尤维·波尔应该拍下去"的签名活动，目前有2000多名支持者

很严重的问题。"电影公映后，他们（《连线》编辑）对我说他们喜欢这部电影，随后又开始刊登这些骂街的文字，这实在让我恼怒无比。"

除了恶语相加以外，波尔的厚黑指数也不容小觑。在2008年4月的一期《卫报》上，波尔刊登了一则小广告，宣布如果在PetitionOnline.com（一家知名请愿网站）上如果有100万观众签名反对波尔继续拍片，他就会宣布就此退休，不再碰摄影机半下。到5月7日，Stride口香糖公司宣布会为每一个参加签名请愿活动的观众赠送一张口香糖优惠券。到目前为止，已有超过33万观众参与了这一联合抵制活动。如果各位读者有此意愿，可以到这个地址有力出力：http://www.petitiononline.com/mod_perl/signed.cgi?RRH53888。

拳击大师

文人们好大打嘴仗，但献身文化事业的波尔先生的很多举动，似乎与文人两个字也沾不上什么边，除了电子游戏这项爱好以外，他还是一名业余拳击爱好者。2006年，对影评家刻薄批评忍无可忍的的波尔，要求评论家们"要么干上一场，要么闭嘴"，他宣布摆下拳击擂台，向五名最讨厌他，同时也是他最讨厌的影评人发出战书，并在DVD评论音轨中公开奚落这些评论家"只敢说不敢做"的懦夫本质。除了点名的对手以外，所有看过波尔系列作品后想海扁导演一顿的人，也在受邀请的行列之中，不限体重、拳击技术如何，只要在出版物或网络上发表过两篇批评过他作品的玩家，都可以凭文章的复印件或者打印稿上台来挑战波尔。为了让这项有意义的活动具有更大的影响力，除了邀请与自己半斤八两的烂片导演Roger Avary（还是稍高一点，他为《寂静岭》写过剧本）现场观战外，还给昆汀·塔斯蒂诺发出邀请函，不过这部暴力美学大师认为波尔过于无聊，懒得作出回应。

5名波尔恨之入骨的对手包括：专业影评人Kyanka，Rue Morgue杂志专栏作家Chris Alexander，Cinecutre网站站长Carlos Palencia，Ain't it Cool News网站作者Jeff Sneider和Chance Minter。第一战于2006年9月5日在西班牙的马拉加打响，结果Carlos Palencia在第一回合就被技术性击倒。随后的9月23日，波尔与剩下的4名对手于范库弗峰的国家广场连战4场，结果毫无悬念的赢得了比赛。

被击败后的这些文人墨客们，在面对皮肉之苦之后依然嘴上是不依不饶、比如第二个被放倒的Kyanka指责波尔采取了"柿子捡软的捏"这种卑鄙无耻的策略，他认为波尔在国家广场之战中有意选择了毫无格斗经验的他作为首个打击对象，试图避开同样身为业余拳手的Chance Minter（尽管后来波尔鏖战5回合之后，最终将其放倒，Kyanka所提供的热身效果，相信也是波尔取胜的一个重要原因）。Kyanka随后认为这场拳击赛是波尔进行的一项公关策略，试图在观众中塑造自己的不屈不挠的硬汉形象，因为"他从来就不可能通过影片赚钱，他要做的就是吸引投资家的注意而已。"如果Kyanka的推断成立，那么他以及另外4名被揍得鼻青脸肿的影评人，显然已经成为了提供给波尔的下一批财神大爷们撒钱前的"祭品"了。

波尔对"作秀"的指责不屑一顾："我已经建议他们（拳赛参与者）接受为期3个月的训练，其中也有有经验的拳手，我又是以轮战方式应对多人挑战，谁都有可能打倒我，这样我就真的身败名裂了。"

永烂大师

游戏改编电影大都为烂片，但那些烂片的导演之中真正被玩家们记住，并且痛恨的，只有尤维·波尔一人，这恐怕是因为别人在导演一部被玩家骂烂街的电影之后，立马消失，去搞别的项目了。而波尔则是孜孜不倦、锲而不舍的将本来就毫无内涵可言的暴力游戏，改编为电影。导演一部烂片不难，难的是导演一辈子烂片，不导好片。看来波尔先生必将以有限的生命，奉献到无限的为烂片服务的人生中去！

寻找“拯救”
对《寂静岭——归乡》的另一种解读

■浙江 箫影枫

《大众软件》2月上、下刊连载的评论《Alex's Ladder——〈寂静岭——归乡〉世界观解析》在读者中收到了很好的反响。而我们也很快收到一封来信。来信者是百度寂静岭吧的吧主，他在信中写道：洋葱那篇连载的评论文让我很感兴趣。这篇文章最大的亮点就是兄弟一体的说法。不过从游戏中来到游戏中去，我还是和他有很多见解的不同，且兄弟是否同体是个本质的问题，所以同样的论据可以得出截然相反的结论。所以附上我对《归乡》的评论文，也是作为一家之言吧。

我们全文照录如下，也借这个机会和各位读者继续探讨这个话题。

一、归乡的灵感来源

在解读《寂静岭——归乡》的开始，我们应当注意到这个游戏系列发展的规律。从Konami开发《寂静岭》1～4代、Climax外包《起源》到此次Double Helix发布《归乡》，寂静岭走过了整整10年，并以其耐人寻味的人文深度和闪烁着精巧设计的剧情点滴让不少玩家至今探索其中、乐此不疲。比较历代作品的开发顺序，不难发现一个有趣的规律：制作组是以一作主线故事、一作外传的方式交替推出新作。即便最近两作制作组易手，“传统”依然得到保留。相比于《起源》追溯一代故事借题发挥，《归乡》创新性地构建出牧羊人溪谷尤其是四大家族这样独立的空间和宗教历史概念，是典型的外传色彩。

我们应该看到，《寂静岭》系列的革新自4代已初见端倪，最具代表性的便是21圣礼概念的引入和独立场景切换的日式恐怖表现手法。不过，由于制作组改革幅度过大以及赶工，导致剧情有太多不明，4代虽有一个理应打动人心的亲情主线却沦为系列的败笔，不免让人惋惜，但风格的转型成为大势所趋。在新制作组接手伊始的大背景下，《归乡》该如何唤起老玩家熟悉的记忆和好感、悄然而平稳地实现系列的过渡？最好的方法无疑是新构设的剧情线索，辅以大量的昔影重现。于是，在游戏中我们俯拾皆是历代《寂静岭》游戏甚至《寂静岭》电影桥段的昨日再现，从这点而言，《归乡》更像是一次《寂静岭》系列的归乡。

值得注意的是，《寂静岭》系列的制作人山岗晃（Akira Yamaoka）在访谈中明确表示，《归乡》的主要灵感是来自2代。在游戏满布系列之影的同时单引出2代本身就有深意。借助游戏来寻找2代的昔影，直接明显的联系有两处，一是主角Alex一家与2代的主角之一Mary有着相同的姓氏——Shepherd；另一便是形似三角头的Bogeyman。要说同姓算是对2代的一种呼应，那么联系也仅此而已，游戏中再没能将Mary与Shepherd家族进一步衔接起来的表述哪怕是暗示。至于Bogeyman与三角头名字有别且形象也不太相同，它更确切地说应该是来自那部《寂静岭》电影，且作为行刑者，它代表Alex在“审判”时一种心态的实体表现“结果”，而不是贯穿游戏主线的核心“内容”。那么作为最大灵感的2代的影子是什么？在品味游戏的过程中，我们需要抱着这样的疑问去发掘。

二、归乡的主线

历代《寂静岭》都有一个寻找主题，本作主角Alex在开头的梦境中惦念的弟弟Joshua就是他贯穿整个游戏需要找寻的对象。因为惦念弟弟，Alex回到了阔别已久的牧羊人溪谷，而小镇已陷入大量人口离奇失踪、怪物横行的诡异气氛中。为了查明真相和解救弟弟，Alex在青梅竹马的女友Elle及副警长Wheeler的协助下对小镇和寂静岭展开调查，得知四大家族有每50年一次献祭自己骨肉的信仰，由于自己的父亲Adam没有献祭致使仪式失败、小镇遭受“神罚”，其他三大家族以法官Holloway为代表转而向寂静岭教会和传统教义求助，绑架溪谷居民或洗脑或献祭，希望能借此平息神的愤怒。

历代寂静岭还有一个拯救的主题，目睹了镇长Bartlett和医生Fitch之死、面对因狠心冷落自己而心怀歉疚的父母做出抉择、与教会殊死抗争之际，Alex发现自己正是家族的祭品，而苦苦追寻的弟弟Joshua当年也因自己的失手而落水。拾起这个回忆，在与象征弟弟记忆的怪物最终决战后，Alex也将因是否宽恕父母和解救Wheeler的选择而面临不同的结局，或携Elle离去，或被父亲溺死家中，或回精神病院继续接受电击治疗，或化身Bogeyman等等。

惦念弟弟Joshua回到溪谷、调查寂静岭，发现从前正是自己失手造成弟弟溺水，最后和象征弟弟昔日记忆的怪物决战后离开寂静岭，这与二代James牵挂Mary而来、辗转发现伤害Mary的正是自己、重拾记忆然后战胜心魔的叙事手法颇为相似，笔者认为这正是山岗晃所谓最大灵感来自2代之所在（图1）。

当然，要肯定这个主线，我们需要先明确两个问题：Joshua是否真实存在？Alex失手造成Joshua溺水是否真有其事？两个疑问的本质即兄弟一体还是异体，这不但直接决定剧情，更涉及到《归乡》的寂静岭根本性世界观。

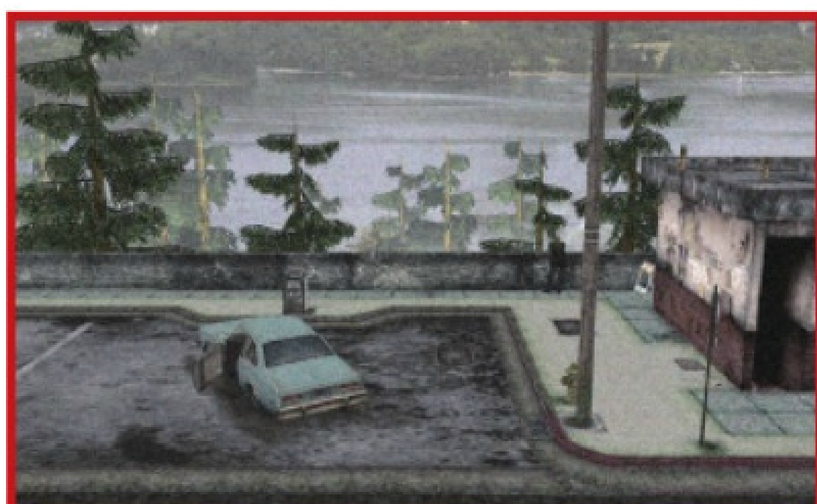

图1：二代James通过“寻找”Mary来完成自身的“拯救”，Alex归乡之路同样也是寻找和拯救的历程



图2：家里没有一张Alex与家人的合影，完全被排斥的他只有端照相机的份

三、兄弟异体的证明

Alex从小就受到军人父亲的严格管制，在教堂忏悔中，Adam自己也承认“对他的衣食住行只是例行公事，甚至还不如照顾自己的狗”。而母亲就当Alex是住校生，对其视而不见。在这样的冷漠无助下，Alex苦闷的生活可想而知，诚如Adam所说，“当Joshua诞生时，他（Alex）也差不多形同睡在我们家的陌生人了。”Joshua的待遇相比于Alex可谓有天壤之别，从一张张他和父母的幸福合影便能看出父母对其多么关爱，而且，父亲还刻意要求Joshua和哥哥保持距离。有一盒录音带我们可以清楚听到，因为带着弟弟模仿电台秀，Alex遭到Adam严厉训斥，然后父亲和颜悦色地劝诫Joshua不要跟着Alex堕落。就这样，虽然从Alex给Joshua手电、Joshua常跟着Alex到处闯祸等不少一起活动的回忆来看，兄弟之间应无太大隔阂，但Alex终究是被排斥的，在家里我们看不到一张他和家人的合影。在审视照片时Alex自身也觉得不可思议地问着拍照时自己在哪儿，然后才恍然大悟：“那时我端着相机。”——可怜被完全排斥如此（图2）。

那么，父母为何要这般不近情理地尽力抹杀Alex在家中的存在？起因正是50年一次的献祭。在Joshua诞生之前，作为独子的Alex是别无选择的祭品。教堂忏悔时Adam说的很明确：“快乐、怜悯，这些生活的美好我都要把它们抹杀掉，这样（到那时）他和我都会好受些。”Joshua的诞生使父母多了一个祭品的选择，这也成为父母在面对Alex“审判”时一致的无奈——“我们只能选择一个。”（图3）既然先前早已做了没有选择的选择，他们将错就错，继续以Alex作为祭品而忽视对他的关爱。游戏中Alex对着一张Joshua的照片就曾感慨：“自他诞生后，我的日子就更不好过了。”

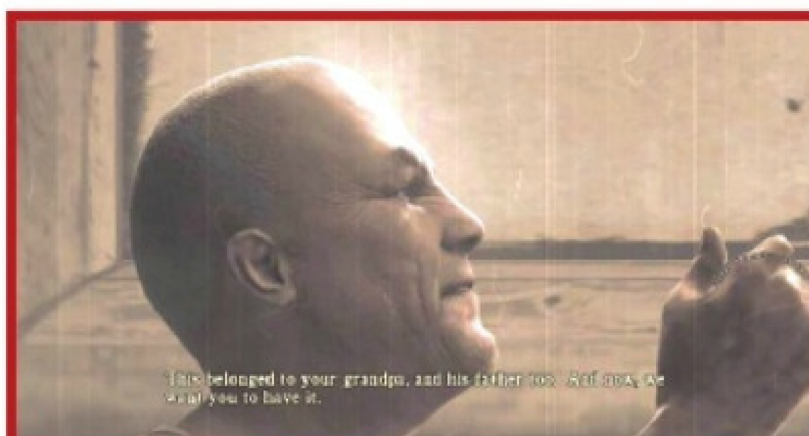
还有一个明显的表现就是，父亲把代表传承的家族戒指交给Joshua。或许会有人把它和Nora的项链等同而看，认为那是家传项链，既然拿着项链的Nora被杀害，那么Adam此举也是想



图3：看起来，Alex亲手向母亲开枪的“判决”，比起Bogeyman给父亲行刑要具象、真实得多



图4：Shepherd家族上一个祭品Rebecca明显是个女性的名字，她不可能是家传戒指的持有者，所以持戒者非祭品


图5：家传戒指由你的曾祖父传给你的爷爷，典型的家族传承意味，同样否认了持戒者被献祭

献祭Joshua，对此笔者觉得不妥。家传之物是Shepherd家族的传统，其他3家并没有这样明确的概念。手表本身就不宜代代相传，何况Joey的手表还刻着父亲的“原谅我”，更像是陪葬品，至于Scarlet的洋娃娃就更不适合作为传家宝。单从逻辑上来说，如果拿着戒指的就是祭品，那就没有Adam了，更谈何传承？再者，最后决战前的棺木上我们看到了Shepherd家族上一次献祭祭品的名字Rebecca——明显是女孩的名字（图4）。按照Adam“曾祖父将自己持有的戒指传给祖父”的说法，她显然不是持有戒指的人，也说明了得戒指者并非祭品（图5）。

那么，核心的问题接踵而来，既然Shepherd家族的祭品选定了Alex并且忍痛将忽视关爱进行到底，那为何最后父亲却没有将其祭出？从父亲的自白中我们知道“自那次意外之后，你就一直在精神病院里。”游戏中对Alex来说，可称意外的事件有两件：一是8岁时校车落水，二是最后失手造成Joshua溺水，这也是兄弟一体和非一体观点的直接矛盾所在。兄弟一体的观点否定Joshua的存在，自然否定了Alex失手造成Joshua溺水的真实性，所以把Alex住进精神病院的时间放在8岁溺水那年，Alex在医院住了14年，直到这次的归乡事件。

在市政大厅我们可以看到Alex童年校车落水事件的报道：“8岁的Alex Shepherd的腿被车前部死死压住无法移动，而如果再在水里呆下去毫无疑问会因体温过低而出现休克。Fitch医生脱下了自己的外套，紧紧把Alex抱在怀里，在救援队赶到之前这是唯一能让Alex保持体温的方式。救援队用了4个小时的时间才割开车辆，营救出Alex，而Martin Fitch医生在这4个小时的时间里没有离开Alex身边一步。”（图6）

根据精神病院医生日志的记载，Alex的症状是“创伤后应激障碍（Post Traumatic Stress Disorder，简称PTSD）”，起因是低温性休克所导致的脑部损伤。那么，这个低温休克导致脑损伤的病根应是Alex8岁时溺水而落下的。PTSD是因创伤等严重应激因素而引起的一系列异常的病态精神反应，又称延迟性心因性反应（即突发性、威胁性或灾难性生活事件导致个体延迟出现和长期持续存在的精神障碍）。以前PTSD多见于退伍老兵，所以称此为“弹震症”（Shell Shock），后来又称其为“战争疲劳”（Battle Fatigue）。一般而言，患者会去回避最初的创伤性记忆，但是病理反应仍然会不可避免的以生理和心理的方式出现在患者身上，最长可能在事发后数年延迟发作，表现为性情暴躁与暴力冲动、分不清现实与幻觉等。

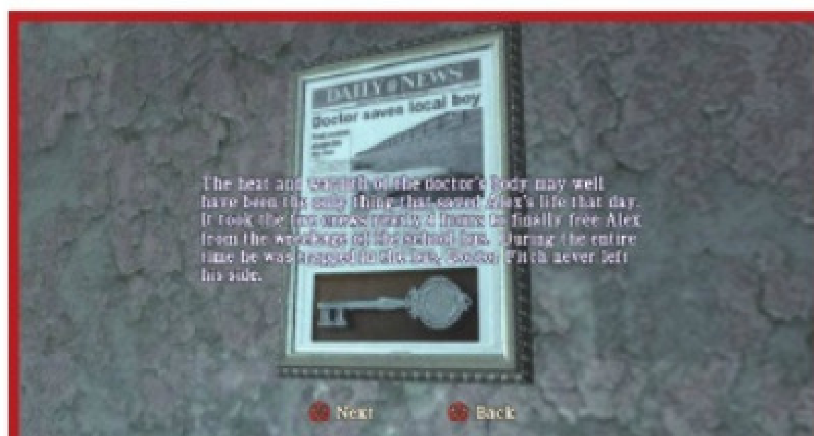
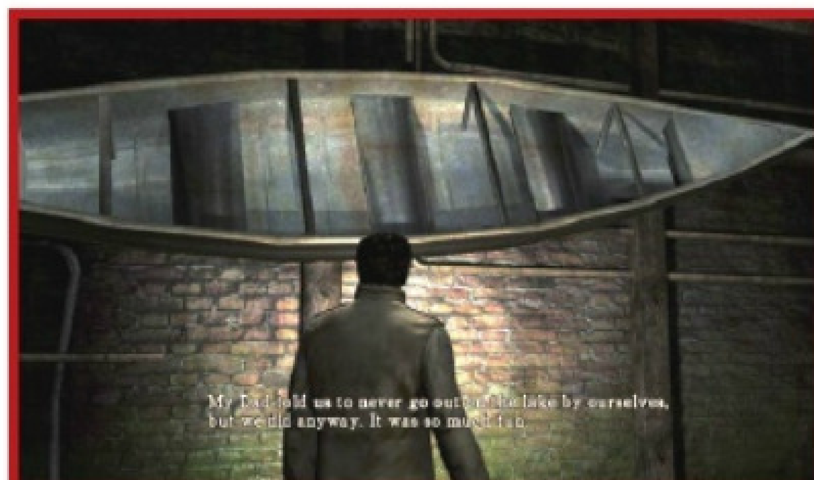


图6：8岁的Alex曾于冰冷的湖水中低温休克4小时，此报道游戏后期会消失


图7：Alex爱划独木舟游湖，可见童年的事故并没有让他怕水

从上文学科性的解释可以看出，PTSD具备3个特征：一、因突发性灾难事件留下心理障碍，患者一般回避这种记忆；二、延迟出现，最长达数年；三、类似体验的刺激条件诱发病症。对于Alex而言，童年溺水的低温休克导致脑损伤，留下了PTSD的病根，而且，由于童年的噩梦体验，他的刺激条件是溺水后低温休克。鉴于Alex在家中似有还无的地位，他的精神隐患未得根治不足为奇，而且在游戏中对着独木舟调查时，Alex会回忆自己常泛舟去Toluca湖兜风的情形，这说明他并不怕水（图7）。但是对着浴缸，他却会说总觉得

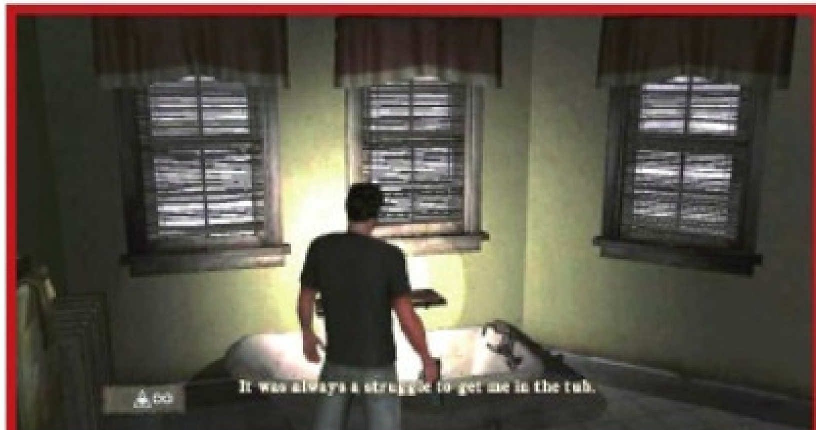
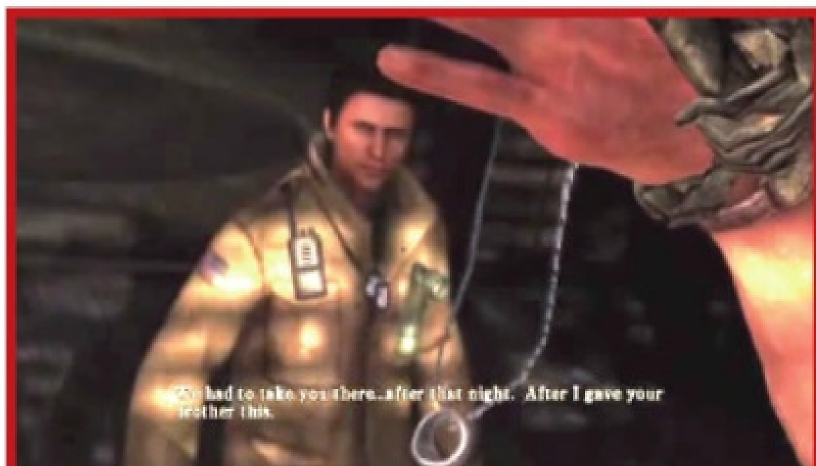


图8：Alex不怕划船游湖却怕进浴缸，这是童年溺水低温休克体验对溺水产生潜意识的回避，暗示溺水结局


图9：在给Joshua家传戒指的那晚后Alex便一直在精神病院，交代了Alex失手造成Joshua落水后发疯的时间也直接否定了兄弟一体

不寒而栗而不敢靠近，这既是对应溺死结局，也反映其对“溺水”体验的一种潜意识回避（图8）。

综上观之，市政大厅的报道其作用主要为了明确这样的信息：童年Alex有长时间溺水的低温休克，这为他后面的发疯和住进精神病院留下病根。而他不怕趟水却又对溺水的心理畏惧，是为之后面对同样“溺水而低温休克”的Joshua而疯埋下伏笔。值得注意的是，在游戏后期重回市政大厅时这则报道不翼而飞，表明了Alex在认清真相后对曾以此为荣的Fitch医生心生否定，对于一则玩家游戏进程中极有可能错过的报道而言，这才是它出现的主要寓意。如果将其作为兄弟一体论“Alex自8岁溺水后一直住院”最为重要的论据，笔者以为不妥。

现在，我们再来解析下Alex失手造成Joshua溺水这个兄弟一体观看来不存在的场景。这个场景的记忆复苏是在游戏最后，但是首先牵出这段回忆是在父亲被Bogeyman行刑前的自白。父亲说：“我们必须把你带到那儿（精神病院），自从那晚我给了你弟弟这个（家传戒指）之后。”直白的一句话本身便可作为兄弟一体论Alex8岁以来一直待在医院这个观点的直接反驳（图9）。

回到那段Joshua落水的情景再现，凌晨时分Alex强拉着Joshua划独木舟去Toluca湖，虽然Joshua的汗衫短裤证明时值夏季，但是在湖面上Joshua哆嗦了一句“好冷”——水下的温度由此可想而知。之后便是Joshua拿出家传戒指被Alex抢走，Joshua在夺回时因Alex失手而落入了寒冷的湖面。Alex显然没能救起Joshua，紧接着的镜头切换到他和父亲站在大船之上，说明他回去报告了父亲然后Adam开着大船来搜救。父亲抱着冰冷的Joshua怒目而视，Alex先辩解了一句“这是个意外”，这也对应了父亲自白的那句“自那次意外之后，你就一直在精神病院里”。而父亲对此回答的3句话意思必须明确：“这不该发生。我选择了你。你把一切都搞砸了。”（图10）Alex对Joshua溺水负有责任，“这是个意外”听来是在推脱狡辩，所以Adam的“这不该发生”直指Alex内心的不安。“我选择了你”，在前面已证明是选择Alex作为祭品和由Joshua继承家业。所以，前两句都说明该溺水的应该是Alex而不是Joshua，当然此时此地的Alex是不能明白这层意思的。“你把一切都搞砸了”除了强调Joshua作为家业传承的重要性，也传递了一个信息：在Adam的意识里冰冷休克的Joshua也怕是没救了——这使Alex强化Joshua已死的印象，直接牵出他的负罪感，所以他喃喃着：“我能救他、我能救他，他会没事的。”可以比较下寂静岭2代，James答应Mary重回寂静岭，但是他也没能做到。James背弃了一个承诺，而Alex却是直接造成了弟弟“死”在面前，程度更为恶劣，对心理的冲击无疑更大。

Alex童年溺水的噩梦记忆自然被唤醒，而创伤后应激障碍这个多年的隐疾至此也具备了发作的应激条件——Joshua和自己昔日如出一辙的“溺水后低温休克”。所以，Alex喃喃着“我能救他”时心智开始大乱，证明就是此时空袭警报声响起，在游戏中这是异世界转换的象征，反映了Alex意识的分裂。最后的镜头是Adam的手表，指针指向2：06，这也是Alex对现实记忆的定格时间，游戏中大量的206字样和溪谷所有钟停在2：06都是对Alex这个意识封存的具体呼应。

那么，Joshua是死是活？从溺死结局Adam淹死Alex前说“Joshua会继承家业”的话来看，Joshua应该没死。虽然在船上Adam也觉得Joshua难活，但他毕竟不是医生，没有就这样放弃抢救的判断能力，所以在训斥完Alex后可想而知马上抱着Joshua去医院急救并将Joshua救活。而根据PTSD的症状描述，此时的Alex当为“性情暴躁与暴力冲动、分不清现实与幻觉”，即陷于神志不清的状态。游戏在收集完全图片、代表对真相了解完全后会有一段隐藏CG在结局之后播放：Alex喘息着走上楼梯，楼梯和地板还有Joshua沾水的脚印和两片水痕，进屋发现Joshua竟然就坐在床上，他对着Alex说“笑一个”后拍下了Alex愕然呆滞的照片（图11）。

在游戏中，Alex曾对这张照片表示疑惑“那时我在做什么”，同时考虑到此CG也会放在Alex已死的结局后，表明这个场景是过去的记忆。以Alex的体质，上家中的楼梯不致如此喘息，可见当时他已经方寸大乱。从即时照片来看，他穿上了父亲的军装、配上了对讲机、戴上了父亲的士兵铭牌，这些也是一直抱着当兵心愿的成年Alex只有在发疯状态下才会有的举动。而且从Joshua床头的光线来看已是天明时分，也能顺接上凌晨落水的时间。至于Alex不记得此事和这张照片的原因很简单，他对现实的认知早已经停格在了凌晨2：06（图12）。

这样的Alex是无法作为“纯洁”祭

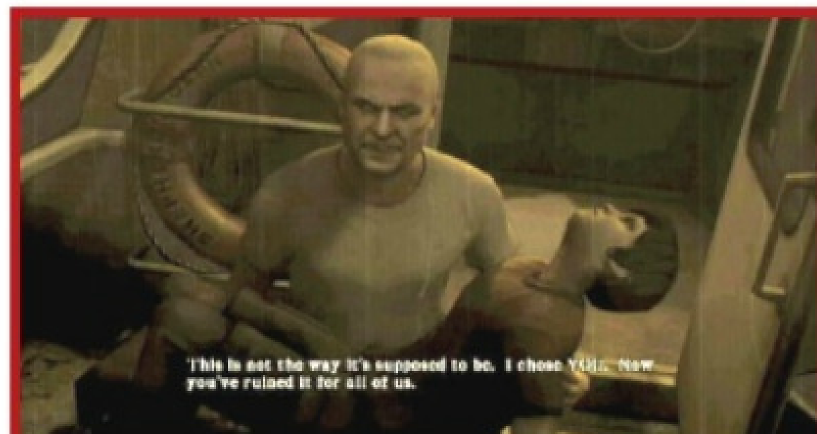


图10：面对父亲的3个斥责，加上与昔年自己一样“溺水低温休克”的Joshua，Alex因而发疯



图11：隐藏结局，Joshua拍下了Alex愕然的照片



图12：Alex惊愕的照片，此装束与开篇医院中的Alex如出一辙，可视作入院前的留影

品的，Adam只有把他送进Alchemilla精神病院，病人报告中206房间患者（指代Alex）毁坏医疗器械、殴打医生和护士等行为符合PTSD的症状表现。对于这样暴躁的精神病人，电击是治疗的常见手段，日志表明电击本身便极易造成失忆，而且从医生日记中我们得知此方法依然无效，只能靠加大剂量来维持镇定。在游戏进程中，伴随这张Alex呆滞愕然的照片我们找到了医生“明日切除脑白质”的日志。照片是对Alex发疯的记录，日志表明了对Alex发疯的最终处置，同时，“切除脑白质”可以说是《归乡》游戏的意识起源。

脑白质切除术是早期精神外科手术的一种，全称为“双侧前额叶脑白质切除手术”，曾是一个老幼皆知的名词。

在经典影片《E.T.》中，那个小朋友害怕在他家避难的外星人被逮去做实验时就担心地问：“他们会不会给他做脑白质切除术？”切除脑白质能让病人减少冲动攻击行为，变得温顺，但也会带来严重的并发症。在电影《飞越疯人院》中，心智正常的McMurphy因为鼓动精神病病人反抗不合理的制度被护士长强行切除脑白质，结果记忆尽失成为行尸走肉。研究证明，切除脑白质的患者之所以变得温顺并非精神病被根治，只是其脑前叶掌管的高级精神活动功能被直接切除，由此带来的弊端即患者和手术前判若两人，记忆力、智商明显下降，所以虽然脑白质切除术的发明者Egas Moniz在1949年获得了诺贝尔医学奖，但这项手术几年后即被废止。

在Alex的时代这样缺乏人道的手术已被明令禁止了，虽然秘密的Alchemilla精神病院做这样秘密的手术不是什么奇怪事。电击加上切除脑白质，Alex对Joshua的记忆因此散落大半，尤其是失手造成Joshua溺水这一最为重要的回忆。所以，惦念着弱小需要保护的Joshua，Alex重归故里，每到一处、每见一件旧物追忆与Joshua的点点滴滴，渐渐拼凑完整记忆碎片，这和2代James穿行于寂静岭一点一点拾起Mary的记忆相似。只不过和2代James的选择性遗忘相比，《归乡》给Alex失忆以一个有理有据的医学解释，所以《归乡》的主线也是Alex自我认知的恢复历程。

另一方面，出于对Joshua的关爱，Adam更不会将他作为祭品献出，仪式失败，其他3家白白牺牲了自己的子女，溪谷陷入异世界，将此视为神罚的Holloway向寂静岭教会求助、绑架谋杀溪谷居民。必须注意，除去最后的溺死结局，在Alex切除脑白质后父亲并未将其献出，表明他对Alex的心态有所变化，结合教堂忏悔，他为长年对Alex的冷酷无情（自然包括未根治童年落下的精神隐患导致后来Joshua溺水和Alex发疯的悲剧）而自责，为了挽救溪谷，Adam终于走上了和教会对抗的道路，这正是玩家控制下的“毫无所知”的Alex归乡时的背景。

至此，虽然兄弟一体论能使剧本更富有传统寂静岭虚实难辨的色彩、丰富渴求父母关爱的人文深度，但从游戏中来到游戏中去，我们对主线的认知已经明了，Joshua确实存在，Alex失手造成Joshua溺水和2代一样，是一段失落的记忆。其实，证明Joshua的真实性要比证明兄弟一体更合乎游戏本身表现，也容易得多。如Adam淹死Alex并称Joshua会继承家业的溺死结局按照兄弟一体观是很难说通的。如果Alex在8岁溺水昏迷被救出后就一直住院，那么他22岁时父亲的铭牌和军装还有那番身手又从何而来？游戏中，父母亲还有Elle都正面谈到了Joshua，Holloway、Wheeler和Bartlett等人在Alex谈及Joshua时虽未正面回应，但至少没有说“谁是Joshua”之类否认其存在的话语。此外，录音带及大量兄弟共同经历的回忆不是都能用简单的非真实性来一言以蔽之的，在此就不一一列举了。

四、开头梦境的暗示

在明确了这个游戏主线之后，我们再按照游戏展开的顺序对一些值得回味的场景、疑点还有象征手法表现作串联解析。《寂静岭》系列以梦境开篇的有3代和4代。3代象征着Heather对过去记忆的复苏，同时因为有梦境提示得以在游戏后期重回故地时躲过了过山车。4代Joseph借着Henry的梦重新审视302密室、再现了被困被害的情景，同时我们发现了一本旧连环画，随着游戏进程渐渐解读完全画册的内容，体味Sullivan一生的悲苦和恋母情结，得到了与之对抗的暗示。《归乡》开头的梦境和4代更为相似，而且除去最后电梯内被Bogeyman刺杀，Alex在梦境中的身亡不同于Heather的恶梦惊醒而是直接Game Over，因此这个梦一方面是记忆闪现，另一方面大量暗示了游戏的进程及结局。

在游戏伊始，伴随着防空警报和枪炮轰鸣，军人装束的Alex被推入了手术室，一路上他看到了有人被肢解，有人被掐死，有人被扔下深渊，最后是Joshua待在一间牢房中。而将他推入手术室的人正是父亲Adam，在把Alex独自留在手术室后，Adam出门即被Bogeyman杀死。Alex挣脱束缚走出手术室，找到Joshua喜爱的兔子玩偶后Joshua跑走。在得到小刀后表里转换出现一批影射护士的怪物，追逐着Joshua的Alex一路与怪物周旋，最后坐电梯时被Bogeyman的大刀刺死，噩梦至此结束。

开篇枪林弹雨的渲染、Alex的装束给人以他是名职业军人的第一印象，但综观游戏，这只是个假象。在父亲自白的场景中，面对Alex“我是一个兵，保家为人民，因战斗负伤而住院”的声明时，Adam就很明确地告诉他“自那次意外之后你就一直在精神病院了。”诚然，由于曾为空军上校的父亲的影响，Alex自小就有参军入伍的梦想且身手不错，但在肯定“一直在精神病院”的事实下，溺水意外发生之后他没有了入伍的条件和时间，而且Adam进一步说明“你戴着的是我的士兵铭牌。”在前面我们已经分析说明，Alex在拍下照片时已疯，照片上的穿戴和梦境中被推入手术室的Alex吻合。将其送入手术室的人正是父亲，而在送入手术室后父亲即转身离去，我们可以将此看作父亲把当时如此装扮发了疯的Alex送进精神病院后便弃之不顾的情景再现，至于父亲出门即被Bogeyman杀死也影射了对此的谴责。“做梦”的Alex此时已经接受了脑白质切除手术，但依然保留了自己是军人的强烈认定，甚至官方网站还煞有其事地发布了Alex在艰苦卓绝的险境中求生的军旅日记，不过笔者觉得此时的Alex记忆并不完整和真实，就像二代James认定Mary3年前就病死了一样，所以将这些日记看作自小孤立无援的Alex艰难求生和叛逆心理的自我暗示或许更合适。

对Alex的两大认识误区的另一个自然是对Joshua的记忆。在被推入手术室的一路上Alex看到了3个孩子惨死的景象，如果仔细辨认不难发现都是身着汗衫短裤的Joshua形象。而肢解、掐死、扔下深渊（活埋）对应了另外3大家族子女Scarlet、Nora和Joey的献祭方式。这些Alex和我们一样需要随着游戏进程才能认知，所以这是一种对家族献祭的暗示。

紧随着3家孩子遇害的再现，是Joshua站在牢中的画面。从他悠闲地蹲在地上画画、Alex找来玩具后跑开来看，Joshua并非受困其中而是等待，等待Alex的寻找，寻找兄弟间那段失落的记忆，直到最后Alex记忆恢复完全才是兄弟“情仇”的了结。所以，从梦境伊始到归乡的一路上Alex都是在捡拾Joshua的涂鸦、追赶着他的影子。

寻找和拯救是系列的一贯主题。在英文释义中，“Alex”有身强体健的寓意，符合主角的形象特征；Joshua的名字有“拯救”的意味，这点结合其家族传人的身份不难理解，而其昵称Josh却是“戏弄”的含义。Alex潜意识里Joshua有危险需要拯救，而他寻找“拯救”的实质是寻找自身的拯救，实现自我救赎。同样，Adam、Lillian、Bartlett、Fitch和Holloway都在寻找各自的“拯救”，而因人而异的认知态度和程度、选择和被选择决定着自身最后的结局。各自不同的悲苦与无奈，连同不为人知而深藏的记忆构成了寂静岭世界里人们深受折磨的根源，性格的悲剧注定要接受命运的审判和“戏弄”，这份深沉的震撼正是寂静岭系列让玩家为之感慨和沉思的人文精髓所在。

此外，值得一提的是，4代开篇梦

中的旧连环画堪称游戏的概述与指南，而Alex的归乡结局其实在开头的梦中也有暗示。在梦境最后进电梯之前，除了最后正对电梯的房间，前面4间房门虽然同样不能进入但各有特色：一间门前放着倒翻过来的病床，一间门口是毁坏的、用于手术室内的医疗灯（图13），一间门在我们靠近时会自动关闭但可以从门上拿下一幅兔子溺水的涂鸦，一间门内有沉重的金属刮擦地面声、和在电梯内听到的一模一样。翻转的病床代表医院结局，金属刮擦声的房间可以视作影射Bogeyman结局，至于手术室内的医疗灯不是很像仰望时看到的UFO么？（图14）。


图13：象征UFO结局的门


图14：手术室的灯看起来很像仰望所见的UFO

可以拿下涂鸦的门想必不会有玩家错过，而我们靠近时分明可以听到里面有水波荡起的声音，这可以看作溺死结局的暗示（图15）。而且兔子是Joshua的象征，溺水兔子的图画可以作


图15：在拿下影射Joshua落水的画后，门后有类似浴室的水声，暗示Alex溺水结局



图16：梦境中传来水声的房门口可以得到兔子溺水的涂鸦，影射了Joshua的溺水

为Joshua溺水意外事件的一个记忆写照（图16）。此外，我们捡到的Joshua的图片仔细观察不难发现都有水痕，这些都印证了Joshua落水确有其事。

五、“确有其事的”归乡

如果要问Alex归乡的游戏历程是确有其事还是由始至终躺在精神病院的一个幻想，合乎逻辑地来看，笔者倾向于前者。首先，Alex是搭乘《起源》主角Travis的车归乡的，他成长于溪谷的经历和活动范围与Travis没有交集，所以Travis不是Alex能凭空幻想出来的人物（图17）。其次，对于四大家族50年一次的献祭、教会的阴谋活动、父母冷落自己的真相还有Alex涉足的寂静岭都是他过去所不知的事实，需要在游戏中初次接触认知，如果这些也要作为幻想来看，对于切除脑前叶高级精神活动功能的Alex来说未免太丰富和环环相扣了些。再者，溺死结局Alex是死于自家的浴缸中而非精神病院，或许会有人以医院结局来反驳，但这个结局本身并不足以说明Alex未曾离开医院一步，要说归乡后被父亲和Wheeler再带回医院也未无不可。

Alex归乡可以也需要被看作确有其事，但溪谷和寂静岭的历程明显存在诸多不合常理的非现实主义现象，异世界的变化有别于传统的《寂静岭》表里观。我们先来分析下游戏中所见的几位主要人物的真实性。回到溪谷Alex遇


图17：归乡的司机Travis正是《起源》的主角但已苍老许多，暗示了游戏时间，且他非Alex所能想象的产物

见的第一个人是法官Holloway，考虑到Holloway的突然问候惊吓到了Alex、之后四大家族献祭的历史由其口中说出且最后还要加害已被捆绑的Alex，其真实性可以肯定。

与Holloway寒暄时她提醒Alex要去看看Elle和母亲Lillian，这两人我们很快遇到，而由Elle的对讲机Alex和Wheeler取得了联系。Curtis虽然相对独立，但他注意到了小镇钟表全停在2：06的异象并给了Alex手枪一物换一物，之后与Holloway勾结、将Alex击昏等举动鲜活地反映了他的真实存在。与Curtis对话谈及的镇长Bartlett事实上我们在墓园已见过一面。

寻找Fitch是Wheeler的提议，而我们也确实找到如他所说自虐失常的医生并尾随其后。游戏中与父亲Adam的直接接触是教堂忏悔以及行刑前的自白，由此我们拿到了家传戒指，听到了“自那次意外以来一直都在医院”的真相，而且正是父亲点醒Alex戴的是自己的士兵铭牌，这个场景未必为真但这番对话内容需要认定为真，不然对整个游戏真相的认知就无从谈起。而从绑架母亲和收音机不会对真人发出噪声警告来看，教会士兵的客观实在性可以肯定。


图18：溺水结局明显不是意识可以虚构的结局，同时表明了Adam和Joshua竟然都活着！

所以，虽然某些细节还有值得推敲之处，比如Wheeler几次死而复生、Bogeyman行刑后的父亲在溺死和医院结局中分明安然无恙、Alex从溪谷突然到了寂静岭、之后又“降临”在溪谷警察局这样大范围直接的空间转移等，但这涉及到《归乡》的异世界观念，关于父亲后文会作详细分析，而其他人物的经历和活动相互关联，没有一个像2代Maria那样可以单独脱离出来作为独立意识的存在反映，所以这几个人物连同Alex归乡都应该视作真人真事，而唯一能确定不真实的只有一言不发引着Alex到处寻找记忆、在与象征作为祭品的其他三家子女化身的怪物搏斗前后都会出现、最后与Alex一战泯恩仇的Joshua了。

至于真正的Joshua在哪里？不能献祭Alex更不能献出家族传人Joshua的Adam撇下妻子独自去寂静岭与教会对抗，鉴于教会大量绑架、谋杀小镇居民的残酷现实，这是条分外凶险的道路。我们可以在家中发现母亲守望而担心的日记，初次见到母亲她还说“我担心你弟弟”“你该去找他”的话语，父亲在自白时也说“就凭你是救不了Joshua”，因而遭到Alex“你对我的能力一无所知”的反驳。Joshua当然不在家中，可以理解的原因应该被曾为军人和警察局长的父亲转移并秘密保护起来，在溺死结局父亲狠心淹死Alex献祭时说的“Joshua会平安地继承家业”可以作为一个侧面反映（图18）。

接下来，让我们来看《归乡》异世界的转换及象征手法。

六、异世界的转换及象征手法

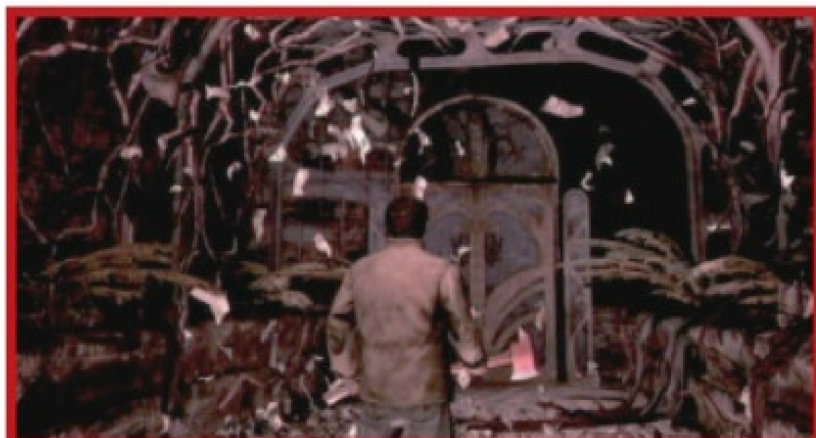
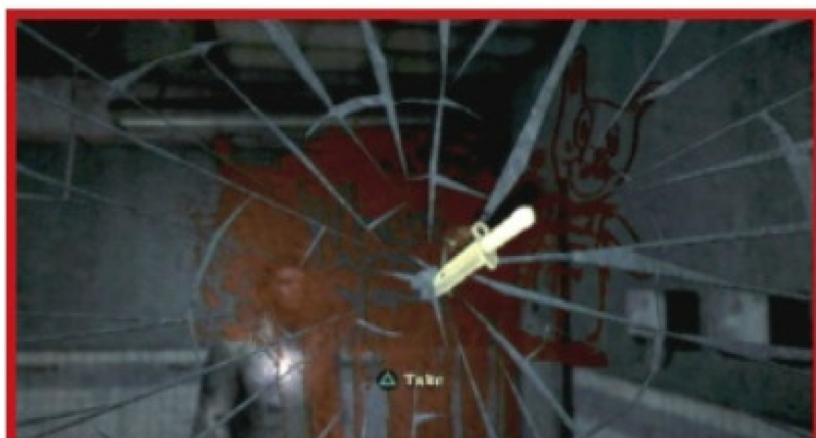

图19：旅馆中庭表里转换，和拿到洋娃娃昏迷醒来直接进入里世界有所区别


图20：梦境医院，游戏的第一次表里转换


图21：匕首周围写着“Where are you”且画着兔子，影射Joshua对Alex的谴责

《归乡》的异世界观既不像《起源》和1代那样是Travis、Alessa和Dahlia各自意识的折射，也不像3代以神的胚胎在Heather体内觉醒的程度呈递进式交替表现，更不像2代那样较为纯粹的境由心生，和4代Sullivan的记忆与各人梦境的体验相拼接倒有几分相似之处。在游戏中异世界有两个，一是我们踏入溪谷即已发现，且Wheeler、Holloway、Curtis等人也能感受到异常的异世界；另一个是梦境得到小刀、二次见到Bartlett镇长前、母亲被绑架后、得到Scarlet的洋娃娃后、母亲死后及最后决战前，那些以警报长鸣、灰飞烟灭、鲜血渗出等方式宣告转变的、更为阴暗和血腥的异世界。且将前者名之为表世界，后者称为里世界。

表世界的意识折射相对单一容易归类，可以看作主要是Alex的记忆印象不断被影响而变化的结果，Curtis就已注意到了小镇的钟全都停在了2：06。所以在表世界里，Wheeler把Alex投入监狱、而当Alex从Joey的意识世界苏醒后监狱开始大量涌现怪物。此外，值得一提的是Alex在得到Joey的手表后头痛晕倒，醒来后发现自己已从溪谷的墓园“飞”到了寂静岭的Grand Hotel旅馆，直到落下高楼、见到Bartlett镇长之前的大门口才是里世界的转换（图19）。瞬

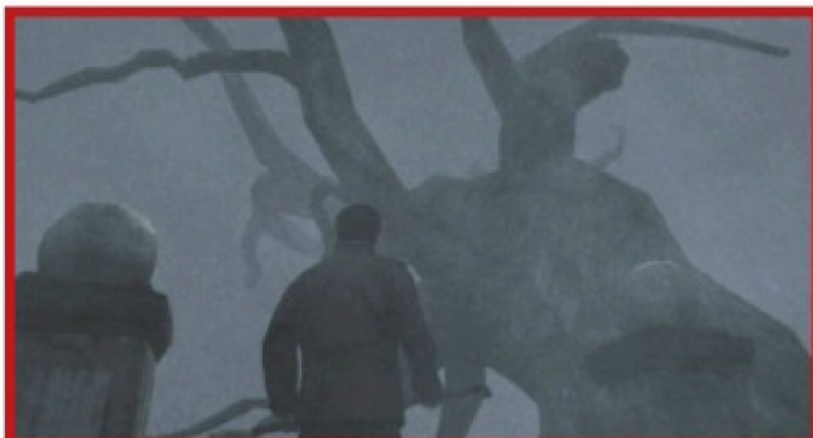

图22：代表小镇兴衰的神树几近枯死，小镇陷于“神罚”


图23：象征Joey记忆和Bartlett罪孽的怪物，中间的枯树正是镇长心忧的神树，四周的尸体是其长年挖埋以供给神树的养分，因此要击败怪物需要先断绝这些养分

移在1代的Harry身上也发生过，同样是意识作用的结果，而Alex是以睹物昏迷的方式实现意识世界的“瞬移”，耐人寻味。Alex在精神病院常有头部电击的体验，头痛象征了此刻Alex意识的分裂和变化，同时也表明他的意识及意识作用下的世界受到了他人意识的左右。得到手表之后的异世界从受Alex和Joshua的意识作用演化为主要被Joshua童年形影不离的玩伴——Joey的意识所影响，而由于Joshua与Joey最为要好，这个异世界又带着Joshua的特质或者说是Joshua与Joey的共性表现，所以直到决战前才是里世界转换，这和一得到Scarlet的洋娃娃即晕倒、醒来直接进入里世界有所不同。

与之相对，里世界的主要意识根源在于其他3家的祭品Joey、Scarlet、Nora及Alex的母亲Lillian和弟弟Joshua。

最初梦境是以Alex拔下小刀完成游戏的第一次表里转换（图20），小刀周围是一个兔子玩偶和“你在哪里”的问句（图21）。兔子玩偶是Joshua的象征，“你在哪里”是兄弟之间彼此的疑问，牵出寻找的主题，而拔出小刀引发里世界和护士怪的出现，表明Alex在Joshua的牵引下寻找失落的记忆、反抗命运、拯救自己的开始。

3家被害人意识作用的里世界不难理解：Joey喜欢树，而溪谷有棵历史悠久的神树攸关小镇兴衰，镇长Bartlett常从墓地挖掘尸体埋于树下作为肥料，因祭祀未完全神树开始萎谢（图22）。所以象征Joey记忆与Bartlett罪孽的怪物形象是一颗枯树，四周悬挂着尸体，镇长面对怪物时会惊呼：“我一直为你无条件效劳。”（图23）Scarlet有收集洋娃娃的癖好，被父亲Fitch医生肢解而死，所以怪物形象是发出类似婴儿叫声的洋娃娃被Alex渐渐打成一具血淋淋的骨架（图24），在里世界醒来后先前得到的洋娃娃也已四分五裂（图25）。且Alex击倒怪物后从里世界醒来的方式——坠入深渊和淹没于血泊中，也与二人的献祭方式相对应（图26、27）。至于Nora，她童年爱看《绿野仙踪》，所以


图24：象征Scarlet记忆和Fitch罪孽的怪物，因而既似洋娃娃又似一具骨架


图25：被肢解的洋娃娃是Scarlet被害的再现

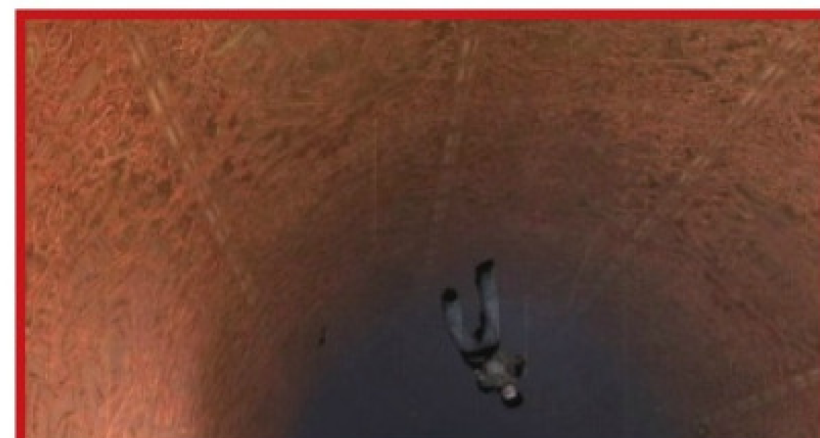

图26：坠入深渊的记忆解脱是Joey被害的再现


图27：淹没于血池的记忆解脱也是Scarlet被害的再现


图28：象征Nora记忆和Holloway罪孽的怪物，其多节肢毛毛虫的形象来自Nora的童年读物《绿野仙踪

怪物的形象取材于书中，形似毛毛虫，其虽有多手却挣扎不得、最后为Alex扼杀也是Holloway原罪的影射（图28）。

七、父母的审判及Bogeyman的代表意义


图29：在教会士兵绑架Lillian时表里转换，值得注意的是士兵“轻松镇定”地从后院离开而Alex需要费尽心力解谜才能开门出去，所以这是母亲之于Alex的里世界



图30：不知过去无以图将来，这也是Alex实现救赎的唯一途径


图31：在母亲死后，随着鲜血所及完成表里转换

在Alex被击倒、母亲被绑架时出现了表里世界转换，值得注意的是，教徒也目睹了里世界的诞生却依然能安然离去，所以这是长期困守在家的母亲针对Alex的意识作用下的异世界（图29）。只有在4件事全部完成、对家庭再审视完整后，门才得以打开，Alex真正实现解脱，就像墙上的文字“不知过去者不能图将来”（图30）。冷漠和痛苦的面具正是Lillian自己的写照；漠视、暴行和渎职的徽章是母亲与Alex同样角度对Adam的谴责；找到代表Joshua的兔子玩偶等同找到Joshua，这是母亲在初见Alex时所说的“唯一最担心的事”，也是Alex归乡的目的所在；Adam的工作室是Alex的禁地，还原工作台也是帮助Alex对父亲作真正的了解。

此部分的真相使Alex认识到母亲从


图32：《寂静岭2》的结尾，已死的Mary同James各陈心声且Mary给了James完整的信文，此幕场景非真毋庸置疑，但这番对话和信自然需要作真实来看


图33：开头梦境被劈两半的Adam与行刑的结果如出一辙，暗示Adam没死

前对自己的欺瞒，影响其在“审判”母亲时的选择。必须注意，原谅母亲的方式是向她开枪（同样如图3）。和父亲被Bogeyman劈开这样“抽象”的表现来看，母亲是“真正”被Alex“亲手”所杀，Lillian之死笔者认为是一个真实的场景，而随着枪响后大量鲜血渗出，由此实现了又一次表里转换（图31）。

Adam教堂忏悔和最后行刑前的自白带有强烈的非现实主义色彩，对话的内容必须看作真实，不然对整个游戏的认知便无从谈起。关于这两次谈话，笔者觉得可以与2代最终决战后James和Mary的病床对话等同来看——同样不可能为真的场景、可以也需要当真的内容（图32）。而且，病床对话后Mary给James完整的信件，Alex则是拿到了肇事的根由——家传戒指，似真非真、似假非假，同样巧妙的呼应。溺死结局Adam亲手淹死Alex也是印证了Adam之死场景的非真实性，同样需要注意的是，无论教堂忏悔时是否选择原谅父亲，Bogeyman处决Adam都会出现，与开头梦境手术室门口处决Adam相呼应，且一劈两半的“刀法”几乎一模一样，也暗示了Adam没死（图33）。

为了区别作为2代James意识投射专属的三角头，《归乡》借鉴了《寂静岭》电影元素制作出形体更为健壮、大刀更为锋利的Bogeyman形象。在游戏中Alex会捡起许多儿童的涂鸦，其中一些正是Joshua对Bogeyman的印象来源。大多数画都是劝诫好孩子该做什么，否则会受到Bogeyman怎样的惩罚，但有一幅可谓是父亲Adam之于Alex的写照：“你是你弟弟的守护者，一直都是。不然的话，Bogeyman会把你锁起来浸在水中。”在Grand Hotel旅馆Alex一路追寻Joshua并初遇Bogeyman，与2代James正面直视自己的化身——三角头相比，《归乡》的Alex更像是对Bogeyman怯生生地偷窥，所以此时此地的Bogeyman不宜作为Alex的影射（图34）。在还原父亲工作台时，有一把刀正是Bogeyman大刀的缩影，表明了Adam与Bogeyman的联系。父亲在被Bogeyman劈开两半前也似乎早有心理准备，这也证明了父亲作为Bogeyman在面对Alex时的自我惩罚意识。开篇梦境以Bogeyman刺死电梯内的Alex作为梦境的结束，对应那幅Bogeyman图画内容，本身也是对Alex罪恶感的直接批判，至于溺死结局则完全是那幅图的再现（图35）。


图34：2代James初遇自己的化身三角头是正面近距离直视。初遇Bogeyman的Alex只是“偷窥”，此时的他不具备成为Bogeyman的条件

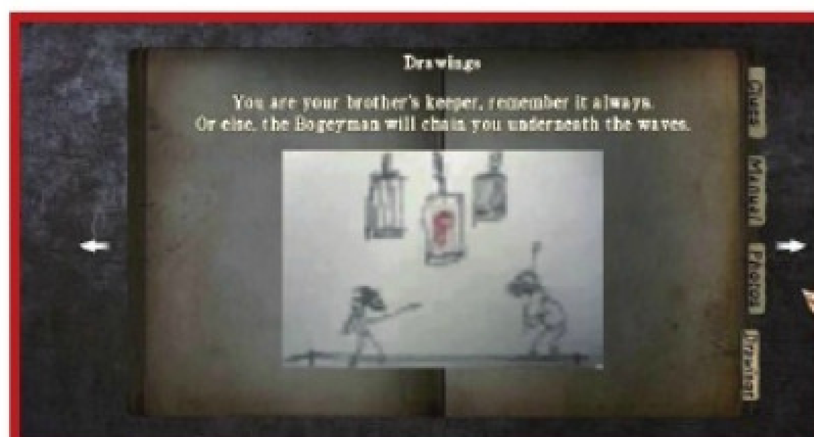


图35：不做好兄长会被Bogeyman锁住溺水，对应Alex被Adam弃于医院及溺水结局Adam亲手淹死Alex，Bogeyman是Adam的最好象征

八、结局的含义

在认清自己即为祭品、当年正是自己失手造成Joshua溺水后，真相认知完毕，最后一次表里转换完成后决战也随之到来（图36）。腹胀和呼吸器的形象是溺水Joshua接受抢救的写照，蜘蛛也是Joshua“一直偏爱”的动物，至于蜘蛛怪机械手的造型则来自Alex对医院手术室的印象（图37），蜘蛛和士兵玩具对抗的照片也影射了Joshua对Alex的谴责（图38）。在击败怪物后，Alex剖开怪物肚子，解救出沉溺其内的Joshua，再把胸灯和戒指都还给了Joshua——这两样东西也是当年失手造成Joshua溺水前Alex从Joshua手中“夺走”的东西（图39）。至此Alex恢复记忆和自我解救的过程已经完成，他将因自己的审判态度面对不同的结局。

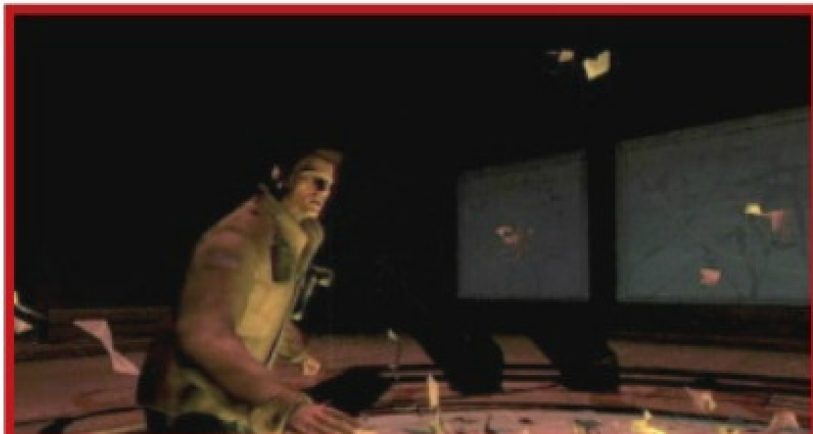

图36：在Alex拾起记忆后最后一次表里切换


图37：最终怪物蜘蛛形象源于Joshua最爱的动物，隆起的腹部及呼吸器是其溺水的象征，金属四肢来自Alex的病床记忆

如果对父母都给以原谅，那就是正统的逃脱结局。如果只原谅母亲，Alex会被父亲溺死家中，Joshua继承家业；只原谅父亲，那么父亲和Wheeler会将Alex带回精神病院继续电击治疗。原谅父母表示对Joshua的记忆完全恢复，完全体味父母的无奈而选择原谅并实现自我解脱。只原谅一个，那么他的认知之路终不完整、得不到完全的救赎。父亲及其代表的Bogeyman是针对Alex“没有作为Joshua好哥哥”的惩罚，对此拒不接受就是从根本上否定自己的错和父亲的苦心，所以Alex直接被溺死献祭，与之相对就是Joshua继承家业，这也是对于Alex个人而言最坏的结局了。

至少原谅一方，那么对Wheeler的选择不会改变结局，若对父母都不能原谅的话，是否解救Wheeler将会成为UFO结局和Bogeyman结局的分水岭。Wheeler是个真实存在的人物，不然监狱遥控开门时Alex是没法走出来的。但Wheeler本身也具有非现实性，最典型的就是他的“不死”（**图40**）。笔者认为，对父母都不能原谅意味着根本无法接受记忆真相，因此还需要一个对自



图38：Joshua对蜘蛛有特别的偏爱，这很大程度决定了最终Boss的形态，蜘蛛和士兵玩具的对抗也影射了Joshua对Alex的谴责

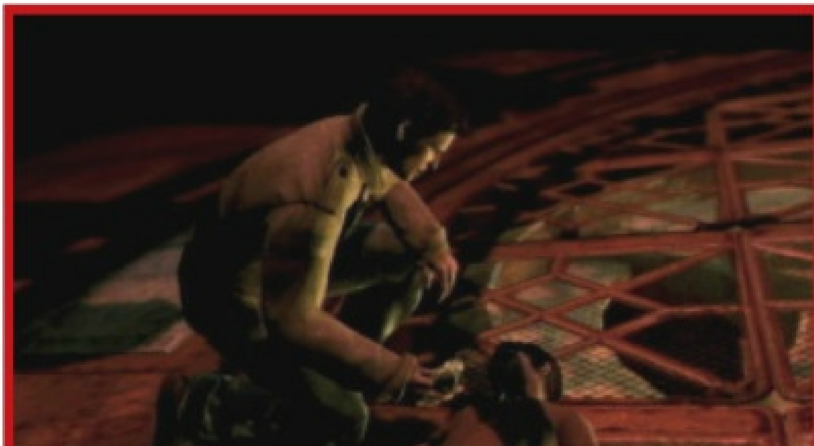

图39：Alex将从Joshua处“夺来”的手电和戒指全部归还，象征拾起完整记忆后的忏悔和救赎


图40：面对这样的Wheeler，玩家会和Alex一样认为他难以幸免，但之后重逢他倒是毫发无伤


图41：表里世界的怪物都不会弄死Wheeler，唯有此处Alex的正面选择直接决定他的生死

身的评判。Wheeler副警长的身份及其装备和身手，本身就是Alex的一个现实寄托，异世界很大程度受Alex的意识作用，所以能杀死“自己”的只有自己，于是我们每每看到Wheeler陷入万劫不复之地生还无望之后总能毫发无伤地又出现在我们面前，只有当我们最后正面Wheeler时的选择才会决定他的生死（**图41**）。UFO结局作为花絮不必较真，而不救Wheeler，则代表Alex是将无情进行到底，包括对自我的否定，所以他变成了惩罚者。

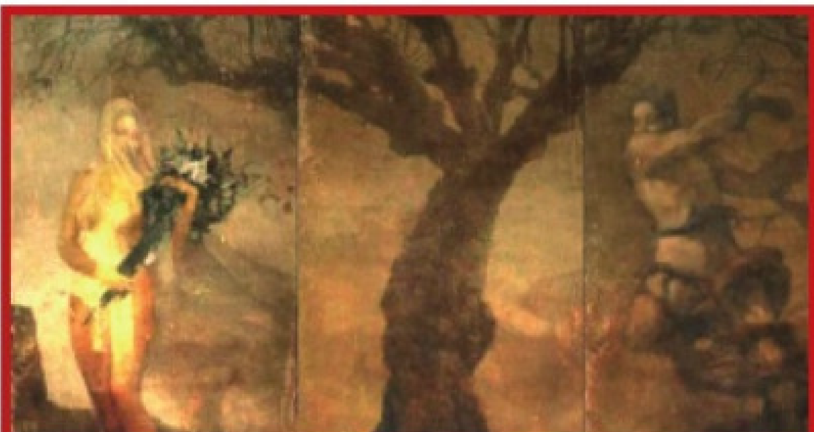
九、暗线：归乡——Holloway的阴谋

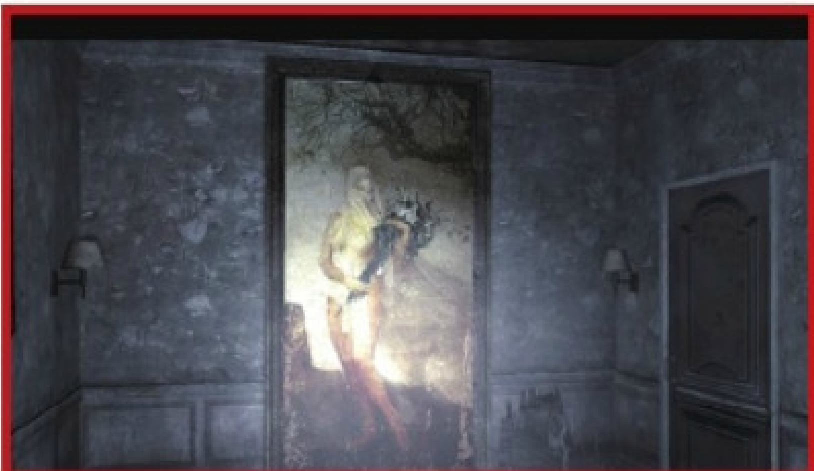
至此，对《归乡》的主线、剧情和表现手法基本梳理清晰，但是笔者认为还需要一条暗线将整个游戏串联完整。我们不妨再考虑几个问题：首先，2代James因为Mary的来信而驱车前往寂静岭，那么担心Joshua的Alex他归乡的直接动力是什么？又是如何离开医院的？其次，教会在绑架Lillian时为何明确说要放过Alex？

这是游戏后期我们会看到一幅完整的壁画（**图42**），它由“神秘女子”“古树将枯”和“缠足男子”3片独立的画拼接而成。完整内容就是一棵即将枯死的古树，一个男子双脚被树枝缠绕，但他依然追随着那位“神秘”的女子。这位神秘女子是谁呢？游戏中，得到手表、醒来到了寂静岭的Grand Hotel旅馆，在301室门口和一位女子对话前我们需要用刀划开“神秘女子”这幅画才能前进，所以，此画正对应了301室的神秘女子（**图43**）。游戏中，她需要Alex帮她寻找记忆，而3个记忆是3张明信片，内容如下（以下3段用楷体）：

“多么美妙的一天！棉花糖的味道和笑声在空气中飞扬。这样的日子让我感受到年轻而无忧无虑是多么美好。家是最重要的东西——我们的孩子才是未来。”

“当疾病占据我的全部之前，我渴望着每一天的生活。透过窗户，我可以看到一株巨大的橡树。上面的叶子色彩鲜艳——黄色、红色——日复一日，叶子逐一掉落。”


图42：被缠足的男子追随神秘女子捍卫即将枯死的古树，这意味着什么？


图43：“神秘女子”的画在旅馆3楼出现，划开画前进不远就是301室需要找回忆的神秘女子

“我有一些不好的消息要告诉你。昨天我划船出去——到我能到达的最远的地方——我把脸碰了碰冰凉清澈的水面。当我靠在船沿，项链挂在了桨上，项链的挂钩松开了。我眼睁睁看着你送我的珍贵礼物滑落入黑暗中。我想下水去找，可是水太凉而且太深了。请你……原谅我。我想你。”

已知人物能对上号的是母亲Lillian和法官Holloway，其实光人物最后狡黠的笑声和称赞Alex声音好听就可以否定母亲的可能性，不过我们还是具体分析下回忆的内容。第一段回忆，家是最重要的东西，在Holloway最后准备杀Alex之前我们听到了她一模一样的话（**图44**）。第二段回忆，橡树正是关系溪谷兴衰的神树，它的凋零对于四大家族献祭最为执着的Holloway来说无疑是最为忧虑的，也对应了“古树将枯”的画。第三段回忆，丢失的物件是项链，不是戒指，所以可以明确是Elle一直戴在颈间的Nora的遗物。在游戏中，Elle说这是发现Nora失踪那天在母亲的房间找



图44：“家庭最重要”，这是Holloway偏执于献祭的自以为是的动力

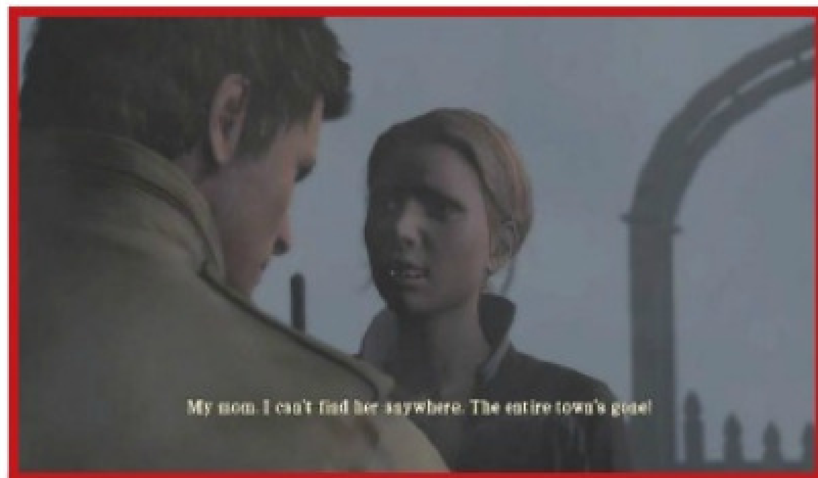


图45：在Nora遇害后溪谷出现异象，Holloway也消失了一周，她会去哪儿呢？

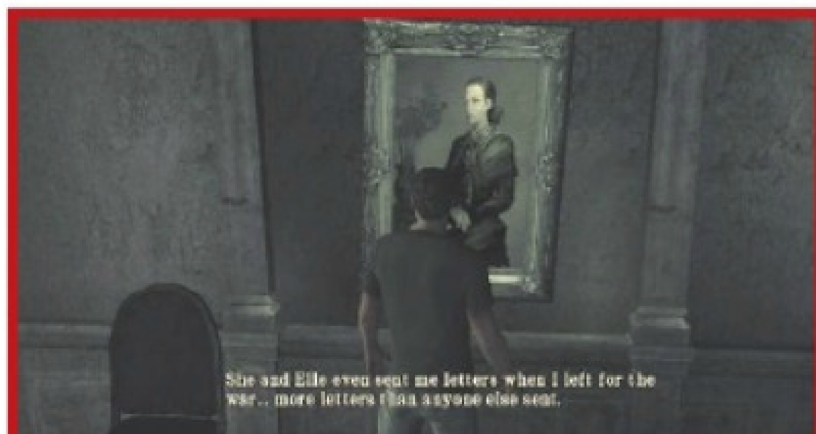


图46：Alex在离开溪谷后收不到母亲的一封来信却能收到Elle甚至Holloway大量的信件，更大的疑问在于她们是怎么找到他的？


图47：同样有电锯和Order装，此人……莫非是Curtis？

到的，如果Nora被害时正戴着项链，那么亲手将其掐死的Holloway不可能对此视而不见，项链本身完整无缺也不应是挣扎时散落，结合“你送我的珍贵礼物”字句来看，当是Holloway骗Nora将项链作为送给自己的礼物、在为其摘下时将女儿扼杀。所以，第三段回忆可以看作前一天杀害Nora的Holloway戴着女儿的遗物于心不安而夜间泛舟湖上不慎失落项链，由于异世界的作用项链“回到”了Holloway的房间并在次日早上被Elle发现，玩家可以仔细观察一下当Holloway从Alex那里得到项链的神情，与其说是惊讶和愕然不如说更像是惊恐而不安。另一个证据是根据官方的Elle日志及其自己的回忆，在Alex和Nora失踪的一周Holloway没有回家，而对Lillian的描述是“深居简出”，所以入住寂静岭旅馆，Holloway更有条件也更合情理（图45）。

确定了“神秘女子”之后，不难揣度“缠足男子”正是镇长Bartlett。Grand Hotel是Joey意识影响下的异世界，而且其父数年来悉心照料神树，死前还说一直无条件为之效劳的话，所以，他和Holloway一样心忧古树、担心小镇的兴衰。三大家族中，Fitch医生和Bartlett镇长都为自己心爱的子女被献祭而心痛不已以致神志不清，唯有Holloway“大义灭亲”，并在Shepherd家拒绝献祭后引领三大家族、坚决主张转向寂静岭教会求助。Bartlett虽已陷于半疯癫状态却也依然执着地偷坟掘墓希冀救活神树，最后也死于“枯树之下”。所以“缠足男子”追随“神秘女子”保护古树的壁画意义至此明了，而游戏中Alex用刀划开这两幅画继续前行也象征了对他们的否定。

Alex归乡见到的第一个人正是Holloway，比较Elle甚至母亲初见Alex时的迟疑，面对一个背影就能认出并上来招呼，Holloway对Alex归乡似乎早有所知。Fitch正是Alex所在医院的医生，从Holloway“鼓励”Elle并与之一起给Alex写信我们不难了解其实她很清楚未被献祭的Alex之所在（图46）。从医生日志反映，因为Alex入院后暴躁不安、常需多人才能制服，所以对其自是严加看视，以Alex一己之力是很难逃离医院的。笔者由此推断，Holloway在充分了解Alex的状况后利用他担心而找寻弟弟的心态“帮助”Alex走出了精神病院，而Alex由此搭上Travis的车归乡，到溪谷“偶遇”守候多时的法官，在谈话中她引导Alex去看Elle和母亲，所以每次Alex谈到Joshua时Holloway根本就不接话。此时的背景，Adam已经去寂静岭和教会抗争，Holloway则投靠了教会，所以帮助Alex归乡的心态是向叛逃的祭品报复，从她最后想杀Alex前的说教我们可以体会。家庭最为重要，孩子是未来的希望，在她的理念中，为了家族的传承和繁荣就需要孩子义无反顾地接受献祭。但作为祭品的Alex只是渴求家庭关爱，对教义毫无兴趣，甚至影响了自己的女儿Elle。在Alex失手造成Joshua溺水而疯、献祭不成后，最坚定的执行者Holloway对Alex的恨意可想而知。

除去Adam和Joshua，Elle和母亲就是Alex最亲近之人，Holloway一开始便指引Alex去找二人，而自己却勾结教会对她们极尽迫害之事。后期我们得知Curtis和Holloway狼狈为奸，他有电锯且房中能找到一套教会士兵服装，联系绑架Lillian时有一位教会士兵手拿电锯，可以推断此人即Curtis（图47）。出于强烈的恨意，Holloway需要Alex了解真相和认识到“家庭的重要性”后才会亲手将其杀害，由此不难理解绑架Lillian时指明放过Alex、残忍吊死Lillian的用刑方式以及一次次将Elle掳走的原因。

历代《寂静岭》都会有一个执着于教义仪式之人（2代有《最期之诗》篇的Ernest），作为本作的典型，Holloway对牺牲仅有的女儿Elle也没有犹豫，在对Alex和盘托出真相、准备下手前还示意Curtis先将Elle杀害。

虽然Alex归乡的历程是实现自我救赎、完成对父母的“批判”，但通过划破两幅壁画，游戏真正谴责的却是Holloway和Bartlett这样执着于邪教的人物。作为最大的反派，Holloway的结局其实在开篇梦境中亦有暗示，有一张X光片里一个头颅喉部插入利器，这正是Holloway最后的下场。



十、结束语

至此，我们对《寂静岭——归乡》的明暗线和剧情基本能做完整串联的解读，和系列虚虚实实的叙事方式相比，《归乡》更像是一部带有些许虚幻色彩的动作悬疑电影，结构相对单一，难免为一些传统的Fans所诟病。不过乐观地想，类似于《生化危机5》给Wesker以终结来对三上真司的系列线索作一了断、书写新篇，笔者更愿意将《归乡》看作新制作组在将系列传统的一些要素和线索交代理顺后独立开创有自身新特色的《寂静岭》游戏的开始。何况，对于别具一格、特色鲜明的《寂静岭》来说，承载10年辉煌，依然不懈进取，这本身是值得肯定、支持和鼓励的。P

（感谢∵C_M_L∵和Fox两位朋友的精美截图）

编后：这篇长文至此刊登完毕，读者朋友们对我们刊登过的两篇《寂静岭》文章的观点如有异议，欢迎投稿，继续进行探讨。

《求生之路》合作闯关模式全指引

LEFT 4 DEAD

■北京 北四环组

精品	总评 8.8
制作	Valve Software
发行	Electronic Arts
类型	第一人称射击
语种	英/中
文化包容性	7.5
上手精通	9.0
画面	8.5
音效	9.0
创新	9.0
对抗性	9.5

“快扔燃烧瓶”“我被拖走了……”“后面后面！有胖子！”

这是每天中午午休和晚上下班后，编辑部大屋内固定上演的一出出惨绝人寰的活喜剧。其实这样的虚拟游戏体验均来自于一款叫做《求生之路》（Left 4 Dead）的多人联线游戏，不过，对于这几位经常冲入僵尸群中杀得死去活来的小编来说，它还有一个更为生动形象的名字——“喂僵尸”。

顺便说一句，对于这个称呼，Mu同志提出异议，某日他坐在我身边观摩半天后，悠悠道，“什么‘喂僵尸’嘛……哪里有跑得这么快的僵尸？”一边说一边双手平伸做蹦跳状……

这里解释一下，游戏里的普通怪物叫做“普通感染者”，有“普通感染者”就有“非普通感染者”，就是指Smoker、Hunter之类，为了好叫好听，本攻略中“普通感染者”一律称为僵尸，“非普通感染者”则简称为Boss。

在上期的责编手记中，前四人“喂组”成员大漠小虾用无限深情还略带有私愤的笔触缅怀了自己被Left 1 Dead的过程，并对带头大哥8神经为了追求过关“一骑当千”而舍弃队友于僵尸口中而不顾的行径进行了口诛笔伐。

无论是电影《活死人的黎明》般的场景还是《F.E.A.R.》《生化危机》《僵尸围城》等似曾相识的游戏元素，这些似乎都不能概括《求生之路》所要表达的FPS游戏“异质”。Valve公司旗下曾开发《反恐精英——零点危机》等作品的Turtle Rock工作室用不菲的成绩证明了其最新作《求生之路》确实为FPS玩家带来了与众不同的体验——游戏上市第一个月即拿下北美PC游戏销售排行榜第二名的宝座，成为2008年底最畅销的PC游戏。到目前为止，《求生之路》共荣获了近40项各类游戏大奖。而《纽约时报》（New York Time）也以饶有趣味的标题“逐年进步的僵尸游戏”对游戏进行了报道。



求生小队做出发前准备

游戏中的武器及可借用物

在本游戏中，玩家在同一时间，只能拥有一种主火力枪（游戏中按“1”切换，微型冲锋枪、单发来复枪、M16步枪、连发来复枪、轻型狙击枪之一）和一种副火力枪（单手手枪或双手手枪，游戏中按“2”切换），而不能像Quake中那样同时有很多枪可以不停切换。玩家也只能拥有一个投掷炸弹（燃烧瓶或土质炸弹，游戏中按“3”切换）、一个补血药包（游戏中按“4”切换，左键自己使用，右键给面前的队友使用）和一瓶补血药（游戏中按“5”切换，左键自己使用，右键交给面前队友）。

手枪：进入游戏玩家就拥有的最基本的防身武器，15发弹匣，弹药无限，杀伤力很低。在游戏中有可能捡到另外一把手枪，这样玩家就可以使用双枪（30发弹匣），火力有所提升。

实际上通关过程中，弹药的补给点比较充足，合理使用的话，总有比手枪更好的枪使用。手枪的作用，主要是供使用狙击枪这样非连发枪的玩家，某些时刻临时换用；或者是在被僵尸摆平但还没断气之前“负隅顽抗”一下。

微型冲锋枪：每关一开始就能选用的轻型连发枪械，一般的玩家都会选用，50发弹匣，总共530发子弹。射速较快，火力一般。

单发来复枪：每关一开始就能选用的轻型单发枪械，8发弹匣，总共136发子弹。射速较慢，换弹匣时间略长，近战时能发挥较大威力。个人感觉使用门槛高于微型冲锋枪，因为误伤队友时伤害值较高（设定的游戏难度提高后，误伤更为明显）。玩家可以二择其一使用。

M16步枪：游戏中弹药补给地点有可能提供。50发弹匣，总共410发子弹。综合而论，M16是本游戏中的首选枪械。射速较快，火力不错。

连发来复枪：游戏中弹药补给地点有可能提供。10发弹匣，总共138发子弹。基本上可以看作单发来复枪的威力加强版，威力更大，连射更爽，不过换弹匣更慢，误伤的话掉血也更多……

轻型狙击枪：游戏中弹药补给地点有可能提供。15发弹匣，总共195发子弹。说实话，这狙击枪多少有些中看不中用，一大群僵尸蜂拥而至，还是M16扫的爽，一枪一枪的狙，确实有点累，也不安全。不过对付Boss级别的怪物，狙击枪就有相当的优势，关键看使用者的水平。

燃烧瓶：燃烧瓶投掷出去后，会在落点燃起大面积火焰，对该区域内的僵尸造成相当的伤害，火焰持续一定的时间，对投掷后闯进火焰区域的僵尸同样也能造成伤害。需要注意的是，该火焰也同样可以烧伤玩家。

燃烧瓶在游戏中弹药补给地点随机刷出，在游戏过程中很多场景也能找到。

当玩家据守某处通道，而僵尸大面积冲锋时，是燃烧瓶使用的最佳时机。

土质炸弹：土质炸弹也被称作“吸引雷”，投掷出去后僵尸会以它为目标蜂拥而上，一段时间后土质炸弹爆炸，将吸引在周围的僵尸消灭。

土质炸弹在游戏中弹药补给地点随机刷出，在游戏过程中很多场景也能找到。

在比较空旷的场景，僵尸四面八方的围上来，比较适合扔吸引雷，这样僵尸被吸引到一处，玩家就不必手忙脚乱地应付八方来敌了。另外，扔吸引雷能为玩家争取到短暂的喘息时间，可以用来救人、治疗或跑路。

补血药包：补血药包每个玩家只能携带一个，可以给自己使用，也可以给队友使用。补血药包的使用是要花费数秒钟时间的，不是瞬时补血，这一点一定要注意，补血时被怪物围殴可是一件很郁闷的事情。有队友补血时，要注意对他的保护。

游戏开始时，每个玩家可以拿到一个药包，游戏中弹药补给地点也可能有补血药包拿，在游戏过程中很多场景也可能找到。

另外，当某个队友被杀（头像处出现骷髅标志时），如果他身上携带着补血药包，则药包会掉落，此时记住去把药包捡走。放在那里就浪费了，死人是不需要药包的。

补血药瓶：游戏中弹药补给地点也可能有补血药包拿，在游戏过程中很多场景也可能找到。

使用补血药瓶所用时间极短，不像使用补血药包时需要数秒钟的时间，所以在时间较宽裕周围没有敌人时，应使用补血药包，在紧急时刻补血时，应使用药瓶。

使用补血药瓶恢复的生命值是暂时性的，会随着时间不停减少。补血药瓶可以给自己使用，也可以交给队友。

手电：按“F”键开关，遇到Witch，记得关手电。

可借用物指在游戏中可以用来有效杀伤僵尸的非携带物品。

汽油桶：在游戏过程中的某些场景，尤其是即将发生大战的场景，经常能看到红色的汽油桶，可以用E键捡起来，抱到指定地点，然后再按E键放下。

基本上来说，汽油桶就是个加强版的燃烧瓶，但可以选定位置预先放置，在大片僵尸经过该区域时一枪打爆，熊熊大火燃起，对僵尸产生巨大的杀伤作用，运用得当的话会让战斗简单不少。

煤气罐（氧气瓶）：煤气罐（氧气瓶）的应用方式和汽油桶类似，被打爆后产生小范围的爆炸，作用不及汽油桶。但如果用来炸Boss级的僵尸，效果也会比较明显。

迷你机枪：迷你机枪一般出现在关底，跑到机枪旁边按“E”使用。

机枪火力强大，完全可以起到压制正面一个方向来敌的作用，但由于是固定位置不可移动的，覆盖角度也就是120度左右，机枪手身后的大面积区域根本照顾不到。机枪手本人也会成为僵尸的主要目标，尤其是Smoker长长舌头的目标，所以机枪手左右两侧后方均需要一个队友保护。

总体来说，机枪是优点和缺点都很突出的存在，要想用得得心应手，需要团队有相当的默契程度。



遭遇Tank，灭团在即



随时随地记得帮助队友

对于习惯了抱着AK和M16冲入敌方阵营一顿搏杀，偶尔还可以逞逞个人英雄主义的FPS游戏来说，《求生之路》的“异质”首先表现为玩家之间更需要的是“抱团取暖”——4位玩家扮演的角色组成一支小队一起合力从被僵尸所包围的关卡中逃出生天，从战略的层面来看，逃亡是求生与求胜的前提，即便是枪法再出色的神枪手，在面对海量僵尸以“刘翔冲刺”般速度扑面而来时，子弹和血槽都有耗尽的一刻。所以，在逃亡的路途上，协力杀尽僵尸与逃出求生在游戏中找到了一个很好的平衡点——就像一根绳上的4只蚂蚱，一己之力通关的可能性被降到了最低（几乎不可能），杀戮是必要的，但却不是最终的目的。

《求生之路》的剧情采用了传统僵尸题材电影的惯常伎俩，故事描述了美国现代城市爆发了一种高度致命且传染快速的狂犬病毒，城市中的市民成为成千上万名嗜血感染者，而玩家又不可免俗的成为幸存下来的“一小撮”，在从车站、医院、农场逃向安全“脱出”点的过程中，需要用有限的子弹、医药补给、燃烧瓶，对付会吐出绿水模糊玩家的视线、会扑向玩家对其身体进行“撕心裂肺”操作以及肉厚皮糙、力拔山兮气盖世举着石头砸向玩家的种种僵尸，当然玩家小队最经常面对的还是潮水般大批量突击而来心智狂乱外表恐怖的感染者。

这款使用“强化版”Source引擎制作的游戏，用略为阴暗的环境



气氛营造出特殊的游戏氛围，把FPS中以往容易忽略的惊悚环境的因素表达得十分贴切，玩家所处的环境中，处处体现出紧张感及压迫感，高潮迭起的场景设计，AI良好的僵尸、武器平衡性设计都有别于传统的FPS游戏。由越战老兵比尔、连锁店主管路易斯、身手敏捷的佐伊MM，以及纹身男弗朗西斯4人组成的小队，在枪械的搭配，战术层面的分工以及面对每一关的Boss时的打法，都成为能否顺利过关的关键因素，当然，如果仅仅是当作一款单机游戏来玩，玩家也许在半小时内就会丧失对其的乐趣，而在Steam平台上，真实玩家之间的配合和对抗，才是游戏的精髓之所在，甚至玩家可以进行角色的互换，体验一次扮演僵尸吞噬人类的新鲜感受。

通关要点指引

本游戏有四大关，每大关中有5小关。游戏的剧情极其简单，所以攻略中不再刻意交待，攻略中简单讲的是过关流程，着重讲的是合作闯关过程中的要点、难点的打法指引，使用的游戏难度是高级。难度提升后，对玩家的来说主要是普通僵尸的攻击力增加，想要挑战专家难度，建议大家还是从高级难度练起，在高级难度下顺利通关后再去享受更刺激的挑战吧。

游戏名字叫求生之路，再讲如何求生之前，还是先说说游戏对“死亡”概念的界定吧。

游戏中玩家的血量最高是100，使用补血药包并不能将血补满，大概也就补50～80点，补血药瓶补的更少些。

在你的血量大于0时，如果你被Smoker缠住，或者被Hunter扑倒，只要队友解决掉Smoker和Hunter，你就可站起继续和僵尸们战斗。当然这个过程中你会损失一定的血量，损失多少要看队友多长时间把你救下来，还要看你倒地后有多少怪物围殴你。

如果不幸你的血量变成了0（不管是什么原因造成的，哪怕是被队友打的），你就会倒地无法移动了。你会有300点的临时血量，当然，随着被打和时间的推移，这个血量也是会越来越少。此时你就只能等队友来救援你（跑到倒地队友面前按E），救援要花一定的时间而且能被打断，所以不要在怪物很多时就冒险开始救援，否则可能救不了别人把自己也赔进去。当然倒地等待救援的人也不要干看着，还是可以用手枪击杀怪物，发挥一下余热，给救你的人也创造个相对安全的环境。不过，这种倒地的次数也是有限制的，超过三次后就进入快速失血状态，血不停地掉，画面变成黑白的，此时再倒地就会真正死亡。

如果你倒地后没有得到及时的救援，300点的临时血量耗光，就进入真正死亡状态，头像处显示为骷髅，不过也不要紧，除非是关底，否则你会很快就在不远处的某间屋子里复活，等队友打开这屋子的门，你就可以重新加入战斗了（武器恢复到游戏初始状态）。

如果所有玩家都进入真正死亡状态，那么，很遗憾，逃生失败了，“大侠请重新来过吧！”



1.公寓

本关的目标是逃到慈善医院的顶层，等待直升机救援。玩家一开始出现在公寓的小天台上，打开中间的小门沿楼梯向下，此间都是居室楼道的地形，需要严防的是Bomber，被喷后遭围攻是最头痛的事情。下到公寓底层，从边上的小门出去，进入楼间的小路，拐上几拐后上到街道上。

街道很开阔耍得开，只要不是欠手去打闪着警灯的警



楼道地形，比较适合防守




千万别把警车打响了，否则……

车就完全没问题，把车打响会招一批怪来，为什么招惹这不必要的麻烦呢？沿街道向前，尽头处右侧下楼梯，就到了安全小屋。

2.地铁

出小屋沿通道向下，来到地铁站内部，沿扶梯向下就是检票处，八成会碰到怪物冲锋，不过此处地形比较适合居高临下的防守。检票处多半会找到血瓶或某种手雷，别忘了拿。从检票处左侧扶梯向上，来到站台上，此处地形较狭窄，要注意Bomber，Smoker也不能不防。

顺着铁轨向前，可能遇到Witch或Tank，Witch最好不绕着走，干掉为上，打Tank时注意别退到死角被Tank堵了门。穿过车厢沿长长的铁轨来到车站一角，走边上小门，进入一个类似地下车库的场景。如果Witch或Tank出现在这个地下车库，那运气不错，



Witch多半可以绕过去，打Tank时此地也甚是开阔，比较好打。

出了车库，来到动力室，里面有很多电机。此屋的出口被铁卷帘门挡住，必须按门边的开关打开，按开关会招来大批怪物围攻。屋子的另一边有一挺固定的机枪，旁边可以找到补血药柜，屋子里能找到汽油桶和燃烧瓶，这些都可以借助来消灭怪物。此屋里注意防范Smoker，尤其是保护好机枪手，被拖远了会使玩家的防御体系出现漏洞。当然，如果Witch出现在这动力室里，则不论在什么位置，一定要在开开关之前解决掉，否则一会儿肯定裹挟进来。

清光此批怪物后，沿铁卷帘门后的楼梯上到二楼。二楼有一个房间可补给弹药，从房间的另一出口出去，通过前厅来到街上，跑到街角的典当行就到安全小屋了。

3.下水道

从小屋里出来，经楼间小道穿屋而过，来到加油站。加油站院子最里面的角落有一部升降机，坐升降机上到边上的棚子上。这时怪物会冲锋。打爆院子里的加油机，可引发爆炸和大火，可以杀伤很多怪物。此处刷出的怪物从四面八方而来，如果有吸引雷，会轻松很多。

沿棚子向前走到尽头，破窗而入进到小楼二层。然后下到小楼地下室，进入一个满是管道的房间，由房间远端的下水井下到下水道。

下水道是一个不算太复杂的迷宫地形，中间有可能找到一处弹药补给点。下水道的出口，是一个通往地面的红色扶梯。整个闯关过程中，随时都可能碰到Witch或Tank，照我们反复打的经验来看，加油站院子里、充满管道的房间和地下水道，比较容易出Witch。小楼二层到地下室的路上经常出Tank。

从红色扶梯上到地面时要小心，因为一上去就可能遇到怪物围攻，所以大家要一起上去，上去以后要是碰到Tank也很麻烦。此时可不必恋战，反正安全小屋就在前面，一口气冲过去就可以了，就算有队友死亡，过关也会重生的。

4.医院

出安全小屋就进入仁慈医院内部，基本上是楼道、房间这种地形，要特别多加注意的是Bomber。沿楼道来到一处大厅，从大厅的另外一边楼梯继续向上，此间有可能出Witch，但多半能躲过去，不需要硬拼。

七绕八绕来到一处电梯前（此处有弹药补给点），按电梯开关，电梯门开启之前，会有大批怪物冲锋。此时要注意背靠电梯门站立，前方楼道会有大批


远处的医院大楼，就是我们逃生的希望


阴森的医院楼道，不时地跳出几个僵尸



居高临下的防守，也是不错的主意

怪物，左右两边的墙壁也是不安全的，怪物会破墙而入攻击玩家。此时依旧要多注意Bomber，因为此处地形较狭窄，玩家间要尽量避免误伤。

等电梯门打开，团队迅速一起进入，之前注意补下子弹，然后关闭电梯


快关电梯门，别让僵尸跑进来


从电梯中出来，已经接近大楼顶层


至少……电梯里面是安全的

门。电梯会一路向上，等电梯停下来时基本就到了医院的顶楼了，这里是用铁栏杆分开的隔断地形。此处要出Witch的话，不太容易躲过去，可有意识地将Witch引到楼边，有机会将其击落楼下。此处要出Tank麻烦一些，不过也不难打，因为铁栏杆可拦住人和怪物，却不影响子弹射击。注意不要只是跑，虽然安全小屋就在前方不远，但不把Tank干掉的话，他会一直跟到小屋里。

5.屋顶终局

从安全小屋出来，通过楼道，打破一处百叶窗，进入一处天井地形，爬上竖着的铁架梯，就可到达楼顶。需要注意的是，爬直上直下的铁梯子时，上面的口那里经常躲着Hunter之类的偷袭玩家，所以上梯子之前仰头看看先，不行开几枪再说。

来到顶楼，前方有一处画着大十字的小平台，此处就是将来援救飞机的停靠点，把周围的怪清一清，顺便熟悉一下地形。这个大天台上，有很多相对独立的小房子，房顶都可以上去，房顶上能找到燃烧瓶和吸引雷，每人拿上一个。

天台中间的屋子里有弹药补给点和补血药柜，屋里还可能找到汽油桶和煤气罐之类的东西，把它们摆放到屋前的要道上，等怪物冲过来时打爆之。从药柜边上的楼梯可上到屋顶，屋顶有一处固定的机枪可用。等队友们都收拾整齐了，就可以呼叫救援了。

经过我们反复尝试，认为最佳防守地点在呼叫援助小屋的一楼通往楼顶的楼梯道顶端。两个人防守屋顶方向过来的敌人，两人防守楼道底下冲进来的敌人，均采用一蹲一站的姿势。此处防守的优势有以下几点：一是后方稳固，不会被偷袭；二是冲锋的敌人来路狭窄便于防守；三是此地防守，Hunter基本形不成威胁，Smoker的舌头极易打断，Bomber也有较充足的反应时间。


面前斜下的铁架桥，也是将来逃生的路


终于上了飞机，再见了僵尸们

如果对自己的团队有信心，可以据守机枪处防卫，也不是不可以，只是机枪手经常被Smoker拖，十分的麻烦，需要格外的注意。

将第一波小怪清干净，玩家可在楼梯道里补血，然后沿楼梯下到屋中补给子弹，判断Tank的来路，选择从屋子的正门或者两侧窗子离开小屋，围着屋子和Tank缠斗。打倒Tank后依旧回楼道里防守第二波小怪，打法同前不再多说。同第二个Tank缠斗时要注意自己的位置，尽量靠近救援飞机的停靠点，此时看一下队友们是否有人有吸引雷，如果都没有，应尽快去捡一个。

第二个Tank打倒后，救援飞机出现，大家跑向画着大十字的小平台。此时同飞机同方向楼下会爬上很多僵尸，阻挠玩家跳上飞机，玩家如果血已不多，就有可能功亏一篑。其他玩家打僵尸时，也有可能误伤到队友。有一个办法可解决这个问题，就是之前提醒过一定要拿的吸引雷，此雷一出僵尸们就置玩家于不顾了，大家可轻松跳上飞机逃命去也。



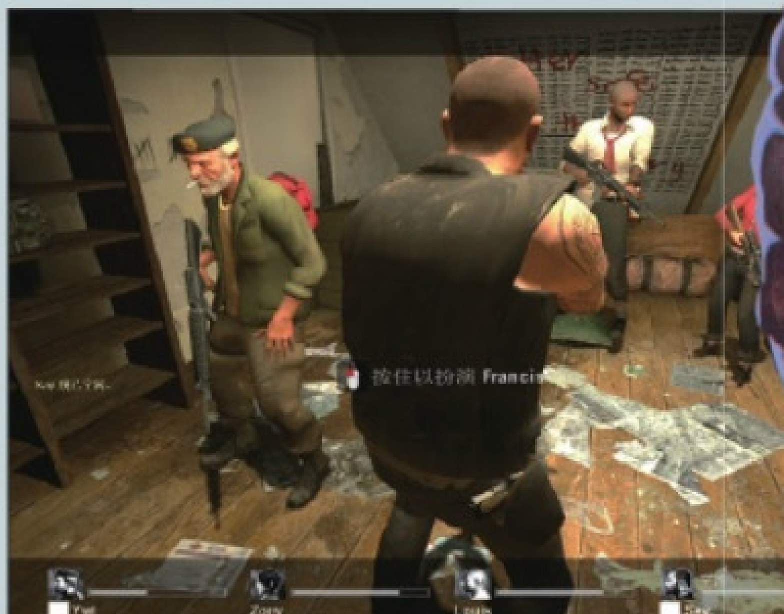


1.收费公路

出生地点在一处收费公路的入口，我们的目的地是不远处的船库码头。

往前走几步，就会看见一座桥，桥已经断开，只能从左边下到河道里，然后爬上对岸。再往前就是河边隧道，隧道里会碰到几次怪物冲锋，不过这个地形比较容易防守，隧道两边还能找到燃烧瓶和吸引雷。

隧道尽头也被堵死，可从边上的小门，通过地下室出去，沿小路爬到半山腰，就到达了安全小屋。





2.水沟

水沟这关名副其实，出了安全小屋就进入地下水道，沿爬梯一路向下到最底部，底部有可能出Witch，要好好利用居高临下的地形，收拾她很容易。从底部边上的通道来到另一条地下水道，爬到前方一处台子上，往前走的路是断的，打开旁边的水闸开关，会有大批怪冲锋，此时就在这台子上防守，需要注意的是尽量别被Smoker拖到下边的怪堆里，否则就凶多吉少了。

清光怪后，前路接通，再往前走还是管道，这地形就怕Bomber，要小心提防。此时沿管道向上，然后通过屋旁的窗子穿出，上到地面上。如果此前没出Tank，那你一到地面上就可能遇到他，


这个多层结构的下水道，处处隐藏着危险


对付僵尸群冲锋，吸引雷最有效

Boss及应对方法

《求生之路》中的Boss怪，单独出现都不算难对付，可怕的是两种Boss同时出现，使用“组合技”，比如说Bomber先来吐酸水，然后Smoker出来拉人，玩家视野被酸水模糊之后，又被僵尸群围攻，此时队友被Smoker拖走了也不易及时发现及时解救，局面一混乱，难免就要减员。

本部分先介绍Boss的基本状况，然后着重介绍玩家联合通关模式下，这些Boss如何应对。

Bomber：最主要也是最令人讨厌的攻击方式就是向玩家吐绿色粘液，被吐中的玩家视野会变得模糊，并且成为僵尸群攻击的首要目标。

Bomber看起来体型笨拙，但移动速度并不慢，尤其是在游戏设定难度较高的时候，也颇有些神出鬼没的感觉。

Bomber吐粘液的射程，比你想象的要远。基本上，如果做不到提前发现，在“狭路相逢”的情况下，被吐是免不了的。

对付Bomber的要点就是要及早发现，当然了，这并不像说的这么容易，尤其是在医院、机场这样关卡，楼道类室内场景较多，虽然早早就听到了那恶心的呕吐声，知道有Bomber在附近，不过谁又能判断这走廊两边这么多屋子，Bomber会从哪个门口跳出来呢？此时如有电脑AI队友（比如三玩家带一电脑之类），可以设法让AI队友位置靠前（AI是不会主动走到头里的，玩家可采用向前三步退后两步的方式，让AI保持在队伍前列就行），相信我，AI发现Bomber的反应速度绝对比一般玩家快，而且基本上可以做到一枪打爆。

如果没有电脑AI队友，或者不想这么麻烦显得谨小慎微的，可以让反应最快的队友走在头里，后面的三人与之拉开一定的距离。前面的队友如果能在同Bomber的遭遇战中打爆Bomber而不被“喷”最好，万一不幸被喷，不管是否能同时打爆Bomber，都应该迅速后退躲到后面三个队友的“后方”，冲出来的僵尸群以这个被喷的队友为目标攻击，另外三个队友正好趁此机会消灭它们。躲在后方的被喷队友，切忌乱开枪，

以免误伤身前的队友，只需按右键挥拳，不让可能近身的僵尸伤到自己就行。

在地形比较开阔的关卡，比如农场这样野外场景较多的，Bomber的威胁一般较低，只要在行进过程中多注意"左顾右盼"，不要顾头不顾尾被Bomber偷袭到就行。

Smoker：这个叫"烟鬼"的家伙长着夸张长度的长舌头，难道抽烟能让舌头变长吗？

Smoker的主要攻击方式是用长舌头卷住玩家，拖向远方，其他僵尸一拥而上将玩家群殴致死。玩家在被Smoker舌头卷住后极短的时间内有自救的机会，只要开枪打死Smoker或打断他的舌头就会得救，如果没有抓住这短暂的自救机会，就只能等待队友的援助了。

Smoker出现时会有较为夸张的咳嗽声为信号。这时玩家要仔细搜索，Smoker藏身的地点上方有淡绿色的烟雾缭绕，不是太明显，但还是可以分辨出来。

Smoker神出鬼没，想完全不被他偷袭到，难度很大。当玩家被他的舌头卷住时，要马上判断其所在方位，迅速开枪击毙之或至少打断他的舌头。

在楼道类的室内场景，Smoker比较容易藏身，但卷住玩家造成的总体威胁性不高，因为有地形限制，很难将玩家拖远。在野外的场景，Smoker比较容易暴露行踪，但可能将卷住的玩家拖很远，造成玩家间距离加大，不易互相照应，遇到其他变故则极可能团灭。

救援被Smoker缠住的队友时，切忌随意开枪，免得误伤队友，当Smoker距离较远不易轻易击杀时，可先打断他的舌头救下队友。

对付Smoker，有一点要注意，那就是打断Smoker的舌头和杀死Smoker是完全不同的两个概念，切不可因为将舌头打断就以为万事大吉了。另外，Smoker被打爆后会产生烟雾，影响玩家的视野，此时要注意防范以免被其他僵尸偷袭。

Hunter：Hunter的动作极其灵活，跳跃能力强，基本上是飞檐走壁。他的攻击方式主要是靠强劲的跳跃能力，将玩家扑到在地。

一般说来，Hunter所造成的恐怖只是在他扑击之前，一旦他扑出来，即使扑倒了某个玩家，只要该玩家身边有个还算称职的队友（不论是真实玩家还是电脑AI），解决掉Hunter都不是难事。

对于玩家而言，解救被扑倒的队友时，不要急着开枪，急着开枪的话十之八九会伤到队友，此时该做的是按鼠标右键，将Hunter打到一边，然后再开枪击杀。

大多数情况下，Hunter对于一个玩家团队（注意是玩家团队）的威胁不会太大，但他确实是1v1时的王者。不过就算是一对一，玩家也未必没有胜机。比如说在一条狭长的楼道里，玩家和Hunter不期而遇，周围暂时无队友帮忙，此时要怎么做呢？此时要开枪（以M16为例），但不是按住鼠标就一梭子，如果这么做，你的头若干发子弹会打中Hunter，但很难将Hunter打死，此时Hunter扑上来，你就完全没有机会了。你要做的是点射，三发子弹左右，然后迅速后撤一两步，此时Hunter扑出，扑的地点是你刚才站的位置，也就是说正好在你身前，你马上右键击打Hunter，在他后仰时补上一梭子子弹解决他。

当然这只是理论上的说法，如果此时你有队友出现在身后，或者是有一票僵尸掺和进来，情况会有所不同。

Tank：个人认为Tank是这款游戏中最强劲的Boss，因为随着玩家选择的游戏难度的提升，Tank的实力提升明显，普通难度下的Tank和高级难度下的Tank，完全不是一个概念，更不要说是专家难度的Tank。

对付Tank的要诀只有一个，那就是"跑"，在跑动中攻击敌人。不要试图去和Tank对抗，即使是普通难度下的也不行，否则会死得很没面子。

如果在胡同类型的地点碰到Tank，尽快跑到附近的开阔地带，否则被Tank逼到死角，4个玩家瞬间被砸成4个肉饼也是可能的。

到了开阔地带，要在跑动中尽量做到有效射击，Tank追谁谁就跑，如果能有个大粗柱子什么的绕着跑就更好了，另外三个猛打。Tank在追打玩家的过程中可能会变换目标，所以机灵着点儿，别只顾打忘了跑，其他玩家也注意语言提醒一下现下Tank的目标是谁。Tank有时会停下来，抓起巨石或汽车来投掷玩家，砸上也是致命的，要迅速躲开，不要前后跑着躲，只需平移出一两步，基本上就打不到了。如果Tank打倒了某个队友并持续攻击该队友，那么其他三人更要集中火力击杀Tank，因为已经倒地的队友被Tank持续攻击，很快就会真正死亡（头像出现骷髅标志）而无法救起，另一方面来说，Tank此时不处在移动状态，玩家能更有效地对Tank造成伤害。

Witch：很多人认为Witch才是游戏中最强的Boss，她的攻击力也确实强过Tank。不过换个角度想想，Tank出现了，你就只能和他战斗，总要以一方躺倒作为终结。而就我们反复配合闯关的经验而言，至少一半以上的Witch是可以绕过去不打的（Witch只会攻击惊动了她的玩家）。

Witch的哭声是最明显的"示警"，听到哭声后，大家立即关掉手电，谨慎搜索前行。一般情况下，Witch所处位置都比较明显，做到提前发现并不难。

此时就要做出决断，是打还是绕着走。一般情况下，我们对于完全不在行进路线上的Witch就不理会，行进时有可能会"招惹"到的，还是以打为妙，因为如果绕不过去而被迫开打，基本上损失要重于主动开打的。如果有其他僵尸掺和进来，灭团也是大有可能的。

Witch虽然攻击力高，但是血比较短。在普通难度下，如果4位玩家都用M16，在射程远点齐射，那么Witch还没跑到玩家身边就会翘掉。游戏难度提升后做到无损击杀难度变大，但是考虑到Witch先攻击最先惊扰到她的玩家这一属性，而且在扑到这名玩家后短时间内不会攻击别的玩家，所以最差的结果也就是——先攻击Witch的玩家被扑倒，其他玩家集中火力干掉Witch，救起被扑倒的玩家，用掉一个药包让他康复，如此而已。

除此之外，还有一些别的打法，比如用煤气罐炸，用汽油桶烧，或者悄悄溜到她身后，用"大喷子"直接喷她的头。利用地形作战也可以考虑，我们在医院那关的天台上，曾经有过"喷子"一发将Witch喷到楼外直接解决掉的战例。

总之，Witch没有想象的那么可怕，由于游戏本身的设定，只要玩家小心，打Witch时基本是四对一的战斗，可以尝试各种打法，看看哪种更有效。



击毙Witch一名……



这个小空场里出Tank，拍飞汽车砸到了受不了

此处废旧汽车较多，小心他拿汽车砸你。如果出的是Witch，多半可以绕过去。再往前走是一处小院落，此处可能遇到僵尸冲锋，站在墙角防守即可，有时房顶会有Smoker，小心他把你卷住挂在墙上。接下来打破玻璃进入室内，前方就是安全小屋了。

3.教堂

出安全小屋，进入一处废弃货场，货场很大，有闲情逸致的话就到处转转，会有相当多的收获。如果急着赶路，只需沿货场右边向前，从楼梯上到二层，然后再折回，从货车车厢上面走出货场。货场里出Witch，基本可以绕过



去，出Tank的话也有足够空间游斗。

出货场后跳到右边，沿乡村公路向前走，走一段时间后道路被一辆横躺着的大货车拦住，可从边上的房屋里绕过去，这个房间可能找到补给点。沿路再往前就是废弃的教堂，一排排钉着十字架的墓碑，给人一种阴森森的感觉。

往前走几步，进入教堂内部，技能看见安全小屋。不过此时却无法进入安全小屋，因为它已经被人占了，试图打开安全小屋的门，就会触发怪物冲锋，此时教堂的钟声响起，这也许就是死亡丧钟的含义吧。由于怪物数量较多，建议站在安全小屋门边上的屋角防守，如果有个把吸引雷，防守会容易很多。



4.小镇

从教堂二楼窗户翻出，就可以看到小镇（此时可以站在高处，用狙击枪过过瘾）。此关地势也比较开阔，初来的玩家会有种找不到路的感觉，其实挨屋逛逛也没什么不好。从行进路线上来讲，基本上是要穿镇而过的感觉。小镇是一个不太标准的长方形，被各类障碍物分割成三块大致是正方形的区域，要通过穿行房屋或跳跃障碍等方式到达下一区域。第三块方形区域，右前方有一处是要爬上汽车然后上到二楼，墙边有明显的箭头标志。



Hunter，哪里逃！



有效利用地形和障碍物，消灭Witch



弹药、血包，就是求生者希望之所在



这个防守地形，扔燃烧瓶是个不错的主意

从二楼跳窗而出再次到达地面，基本上就走出了小镇。不过前方的路是断开的，需要开动路边的升降机，形成通路。开动升降机，就会触发怪物冲锋，不过此处有迷你机枪帮助防守，身后就是弹药补给点，又是直筒子大马路的地形，防守难度不高。

清光怪物前行左拐，是一片住宅区，从楼间小道穿过，此处地形狭窄小心Tank出没。小路尽头，有铁丝网拦路，从边上的楼梯上到边上楼层的二楼绕一下，就可绕过铁丝网，之后在向前行就是安全小屋了。

5.船库终局

从安全小屋出来，穿过一间房屋，打开前面的门，来到街面上，不过出屋门时，经常遇到怪物冲锋，此时应退到门内防守，怪物会傻傻的从小门涌进来，让玩家们过把瘾。

出门往左，进入街斜对面的另一间屋子，里面可补给弹药，还能找到血瓶。从这间屋子穿过，经过一个小院子，来到一片旷野，此处可能出Witch，建议不要绕着走，因为这里可能会有怪物冲锋，无法保证缠斗时一定不惊动她。如果出Tank，要小心躲他扔的汽车。旷野尽头的小屋子里，一般可以找到血瓶和血包。

再往前走是山路地形，不长的道路上危机四伏，Boss三人组Smoker、Hunter、Bomber联袂出场，准有惊喜给玩家，尤其是Smoker，站在路边的山坡顶上，较难打到，一有机会就会把玩家拖入树林。穿过山路前边有一处棚子，其中厕所中能找到药瓶。

面前的二层小楼就是决战地点，除了弹药补给点和血包外，燃烧瓶和吸引雷也不少，这是防守的有力条件。补充完毕后呼叫救援，可选择去二楼用机枪防守。不过此机枪左手方向的控制角度稍小，最左边刷的怪无法打到。这极有可能成为防守的死穴。

我们多方尝试后（包括全跳水里防守），觉得既然脱出地点在码头，不如就在码头死守。怪物要想冲上码头，只有两条路，一个是玩家上码头的这个木桥，另外玩家左手边有一处，僵尸可以爬上码头，右侧则爬不上来。防守时4人的基本分工是这样的：最左边的人专门防守左手边能爬上来的这个口，左二的任务有点杂，帮助左一防守，注意左边水中巨石后面的Smoker，这里几乎必有一个Smoker，一旦将某一玩家拖下水，则十分麻烦，首先该玩家可能淹没在怪物堆中立时翘掉，即使不死，要重新跑上码头只能走中间的木桥（不

能像僵尸一样从左边爬），这样其他玩家射击时因怕误伤而有所顾忌，防守体系会打乱，可能直接造成崩盘。右边的两个玩家，主要防守中间的木桥。当然了，玩家之间互相照应很重要，尤其是有人被拖走的时候。相对之下，此时Hunter、Bomber对玩家造成的麻烦并不大。

清光第一波小怪，第一个Tank出现，会高速向码头奔来，此时应在码头上坚守到最后一刻，尽力给Tank最大的伤害，然后分散跳水逃生，被Tank追的只管跑，另外三人上岸，此前对玩家威胁不大的Hunter、Bomber成了团灭的主要诱因，一定要尽力消灭。打倒第一个Tank后回屋补给弹药，顺手拿个吸引雷最好，否则可能无法顺利跑回码头（如果怪刷新堵着去码头的路，就扔个吸引雷将他们引走）。回到码头重复之前的防守动作，第二个Tank打倒后到船来之前这段时间其实很短，但当时就显得极其漫长，因为此时玩家可能已经到了弹尽粮绝的地步，但一定不要慌乱，有燃烧瓶或吸引雷都扔到木桥上，且战且退上船逃生。



援救呼叫了，能不能挺到它们到达就不知道了



1.花房

出生点在一座花房边上，要前往的目标是不远处的飞机场。

出生点处吸引雷和燃烧瓶较多，打开中间的门（或者从土坡爬上中间的墙），扔两个吸引雷，整间花房里的怪估计不用打就炸干净了。接下来的路就是要穿房越脊，在楼顶和室内穿梭，主要需认真防范的是Smoker，它们会站在很高处乱拖人，一旦队友被拖远，由于地形的原因，救援比较困难。

一直向前，绕过几道障碍，下到地面，进入前面的旅馆，就能看到安全小屋。

2.起重机

从小屋出来，经厂房由前面的小土包上翻越铁丝网，此前可能遭遇一次冲锋，不过地形比较利于防守。翻过铁丝网后，由左手边的箱子爬到边上的楼梯上。这里需要注意一下，楼梯最上端经常会隐藏Smoker、Hunter、Bomber中的一个，冒冒失失上去准挨打，尤其是出Bomber，吐一脸绿水引来怪围攻，会很狼狈。



花房远景



Tank很痛苦，玩家更痛苦

爬上梯子，由边上的窗户进到屋内，七转八转后出屋来到一处平台，边上有一架起重机，需要开动起重机将集装箱吊过来接通道路。打开起重机开关，会引来大波怪物进攻，所以此前一定要布防好。防守的区域大致是一个正方形，周围有铁丝网围着，只有个不大的开口。虽然僵尸们都可以从铁丝网上爬过来，不过这样好歹要用一些时间，所以防守的压力并不大。附近还能找到两个汽油桶，把它



打开这道铁门，就踏上了生死未卜的求生之路

们分别摆放在来路和去路上（主要也是从这两个路线刷怪），等怪物冲锋时打爆，会起不小的作用。

清光怪物后，由集装箱侧面的铁梯爬到另一边的屋顶上。此时需要注意，旁边的高楼上经常会出一个Smoker，由于位置较高，很难提前发现，所以一旦他出现拖人，一是要尽快救人，另外要争取将他打死以绝后患。

再往前走的另一处较大的平台，可能会出Witch，不出现在必经之路的话可以考虑绕过去。如果出Tank，就只能打，好在此处地形开阔，可绕着跑的小障碍物也不少，所以Tank也不难对付。

经过此处平台，再次由窗户进入楼内，进楼不久就可以找到补血和补弹药的地点。这里明显是一处办公楼，上下两层有两个巨大的满是隔断的大办公室，这里最怕出Witch，鬼晓得她躲在那个隔断里边。沿楼梯向下，经前台出门，马路对面就可以看到安全小屋了。出门之前要是遇到怪物冲锋的话，引到屋里打，在街面上打容易打到那些汽车，引来更多的怪。


躲在此处防守，可以兼顾各个方向来的僵尸


刚来到工地就遇到怪物冲锋

3.建筑工地

从安全小屋中出来，沿楼间通道前行不远，就来到了一处废弃的建筑工地，此处如果出Witch，不论哪个位置出，建议都要打掉，因为很快就会有一场恶战，很容易惊动Witch造成灭团惨剧。

继续前行的路被堵住了，只有打爆边上的汽油桶，才能将通路炸开。不过打爆油桶后会引来怪物冲锋，所以之前要做一些布置，工地中间的二层小楼比较适合防守，上面有时能找到弹药补给点，还可能有几个油桶，把油桶都放到路中间，等怪物冲锋时打爆。二层小楼边上的脚手架上能找到燃烧弹或吸引雷，也要善加利用。

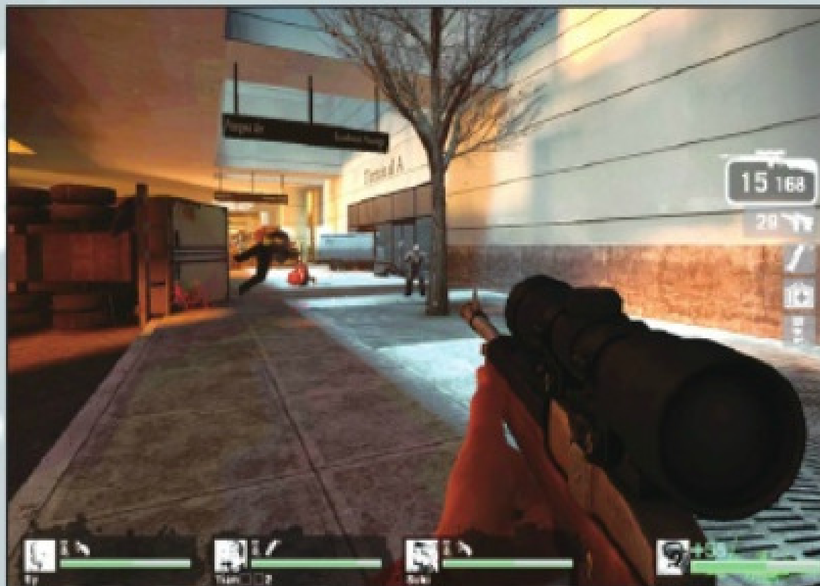
一切准备好后，站在二楼平台上，一枪打爆前行路上的油桶，就等着怪物冲锋吧。需要注意的是，不要站得太靠边，否则容易被Smoker拖到楼下，这样可能陷入僵尸的包围，还需要队友下楼救援，可能会打乱防守体系。

清光怪物后，沿刚才炸开的路前行，横穿一条马路，是一家废弃电厂，过马路时如遇怪物冲锋，请谨慎射击，尽量避免打到路上的汽车引来更多怪物。电厂地形简单，但路两边都会出怪，此时有一两个吸引雷，清怪会轻松不少。

走一个S型的路穿过电厂，进入边上的小楼中，此处有弹药补给点，还能找到补血药柜。这里地形较狭窄，要着重提防Bomber。如果此处出Tank，要注意别被堵到死角里。

从房间另一侧墙上的破洞出去，就可以看到机场了，此时的任务是通过机场前这片废墟，由天桥进入机场。机场前这片废墟多半会出一Witch，谨慎搜索，视其位置决定是绕是打。往前走进入机场地下车库，车库里也有很大可能出Tank，车库较为开阔，需要注意的是汽车成了Tank趁手的武器，一下子扔人堆里直接灭团也是可能的。从车库尽头的小门上楼，很快就可以看到安全小屋了。


废弃电厂中隐藏着各种危险，要步步为营


再往前就进入机场大楼了



4.终点

出了安全小屋，就是机场的登机大厅二楼一角，不过由于坍塌，只能从边上的通道绕过去另一边。从另一边的扶梯下到一层大厅，利用边上的汽车撞开前面的障碍物，汽车开动后会引发怪物冲锋，此时就守在汽车斜前方的角落里即可，在此角落视野可覆盖这个大厅，将旁边桌台上的燃烧瓶、吸引雷统统招呼出去，防守并不难，只需注意Smoker拖人即可。

清光怪物，从旁边的出口出去进入前方的行李传送间，此处地形狭窄角落众多，要小心前行，如出Tank，则利用通道上下两层进行游斗。穿过行李传送间，就进入安检大厅，注意不要从厅中的安检门中通过，否则报警会引来大批怪物，通过安检大厅（中间有弹药补给点），从另一侧扶梯前往登机口（安全小屋）。

5.跑道终局

从安全小屋出现，就可看到停机

坪，一架大型飞机坠落地面，引发大规模爆炸。

利用停机坪中央的油罐车给边上的飞机加油，就可以乘飞机逃离此地，不过启动加油泵后，怪物会发起连续的冲锋。油罐车附近有弹药补给点、有血包还有燃烧瓶和吸引雷，边上还有一挺迷你机枪。据机枪守是可行的，不过未必是最佳，因为此地四面漏风，身后的油罐车并不足以作为依靠的屏障，相反，如果Smoker从油罐车后将玩家拖走，救援起来还比较麻烦。

经过我们的尝试，认为油罐车后面飞机残骸形成的角落，相对安全得多，视野开阔，怪物所有的冲锋路线都可火力覆盖，虽说残骸上方也会出怪，不过他们跳下来正好在玩家的前方，只要有准备，并不会对玩家造成威胁。Tank出现后，这里差不多也是最远点，用狙


一蹲一站防守，这是常识


Tank来追，就绕着这个行李堆跑

的玩家可以从容的狙上好几枪。唯一需要注意的是，小怪清干净后Tank未出之前，要尽快地补给弹药和手雷并抓紧时间补血。

打Tank时，在油罐车斜后方有一个行李堆，被Tank追的玩家可绕着行李堆跑，Tank不容易打到玩家，而其他没被追的玩家又非常方便集中火力杀伤Tank。

第二个Tank倒掉后，飞机加油完毕准备起飞，迅速前往飞机的尾部准备进入机舱，此时又会刷一波怪堵着机舱入口，不过一颗吸引雷就可解决问题，如果实在没雷，建议多用右键枪托开路，随意射击可能会误伤队友帮了僵尸的忙，万不要自乱阵脚以致功败垂成。



1.森林

本关的出现地点是林间小路的入口，目标是北边军队占领的安全地带，拿好武器和药包后沿小路前行，僵尸主要是从两边的树林里跳出来攻击。本关的这种地形，需要仔细防范的是Smoker，如有队友被拖到树林中需要救援，则可能将队伍队形拉散，给僵尸们可乘之机。推荐4人采用菱形站位，即一人位置靠前控制前方路面，中间两人看好左右，一人断后防范后方突然刷出大量僵尸。


山路弯弯，危险在前


前方小楼，就是安全之所在

沿小路向前，很快就会来到一处吊桥，此时会有一波怪物冲锋，据桥而守是个不错的主意，因为桥那边的怪物暂时不会过来。玩家可在桥头，采用两蹲两站的方式防守，不必节省子弹，



过了桥就有补给点。

过桥后进入桥边小屋，可补给弹药，还能找到燃烧瓶或土制炸弹，个人认为本关怪物较分散，不定从哪个树后就跳出来，所以土制炸弹要比燃烧瓶好用一些。

过桥后还有一波怪物冲锋，此时弹药充足，合理使用土制炸弹的话可轻松解决，再往前走就是一处废弃的货运场，进入安全小屋就过了这一小关。

2.隧道

从安全小屋中出来，就进入楼道地形，稍往前走就是一楼梯拐角，这种地方一定要慢，要注意防范Bomber，兴冲冲地跑过去，刚下楼梯就被吐一脸，



打开紧急门，僵尸就开始冲锋

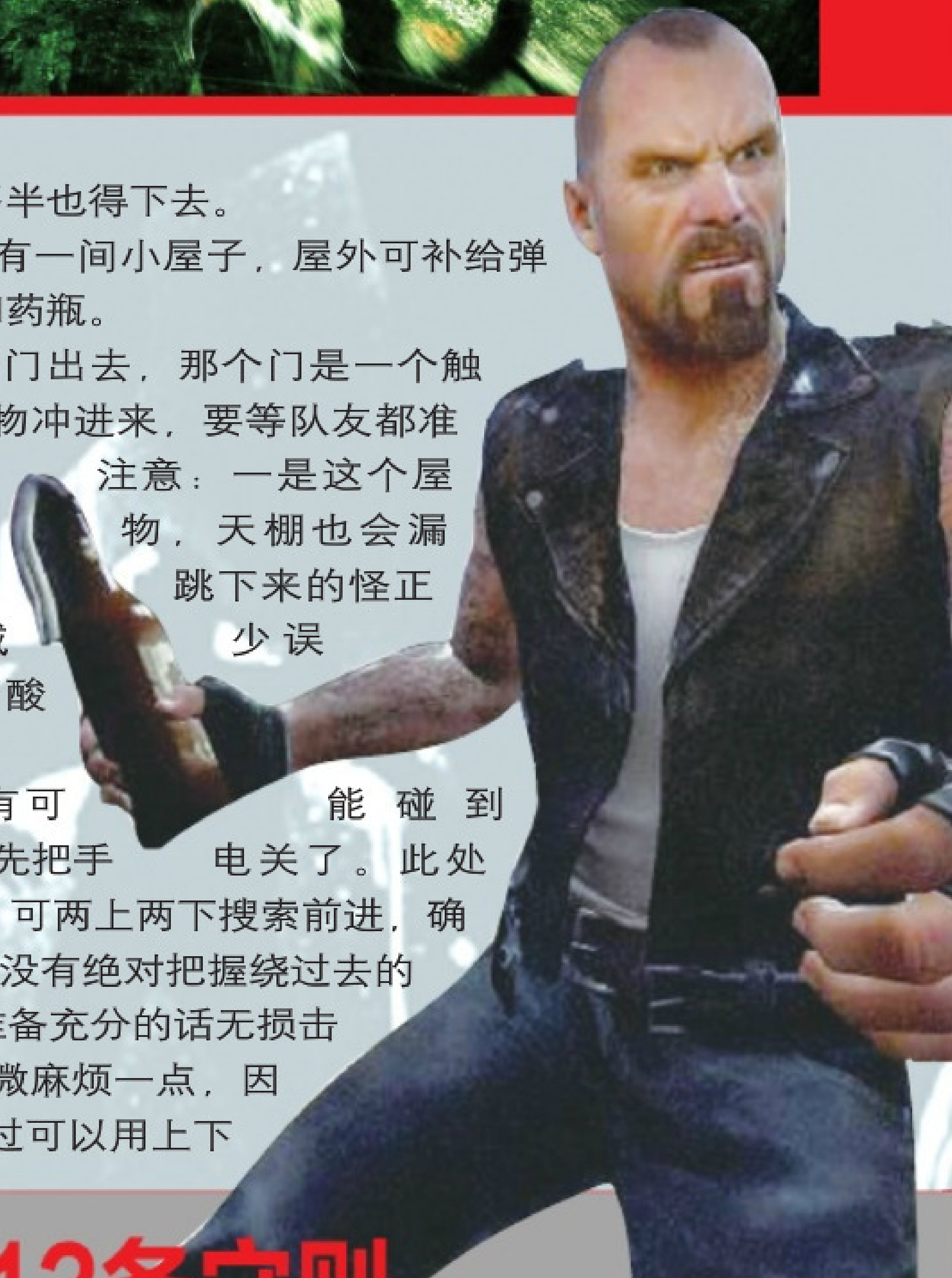

Tank狂奔……


此处随机出弹药补给点，快去补充

你说该有多郁闷。相比Bomber，此处Hunter和Smoker的威胁倒是一般，注意解救队友时不要误伤。

走过拐角，穿过边上的屋子，就进入了一个大厂房。厂房是两层的，可以都走上面（怪基本在底下），也可以两人走上两人走下，因为一不小心Somker也会把你拖到下面去，这样队友们多半也得下去。





清理干净厂房，走到对角处，有一间小屋子，屋外可补给弹药，屋里有药箱，有可能找到药包和药瓶。

不要急着打开小屋另外一边的门出去，那个门是一个触发点，打开以后两边会有大批的怪物冲进来，要等队友都准备好再开门。小屋里防守有两点要注意：一是这个屋并不是只有屋两边的门会冲进来怪物，天棚也会漏开，如果只注意两个门，从天棚上跳下来的怪正好在身后偷袭你。第二点是注意减少误伤，有Bomber争取先打掉，被吐了酸水影响视力后误伤可能更厉害。

把这堆怪物摆平后出门，就有可能碰到Witch或Tank。如果出的是Witch，先把手电关了。此处厂房实际上也有上下两层道路可走，可两上两下搜索前进，确定Witch位置后，决定是绕还是打。没有绝对把握绕过去的话以打为上，因为有长长的通道，准备充分的话无损击杀问题不大。如果出的是Tank，稍微麻烦一点，因为地形较狭窄，对战Tank不利，不过可以用上下

合作闯关模式13条守则

以下是合作闯关模式下的玩家13条守则，前4条是战略层面的，后9条是战术层面的。

1.团队的利益永远是第一位的

如前文所述，本游戏要求小队4名玩家必需抱团，才能应付面临的各种危机。不要有个人英雄主义的想法，也不能因为一个血包你拿到了我没拿到而计较，否则，你还是换个游戏吧，《求生之路》不适合你，你在这款游戏里只有死路一条……

2.队友之间的沟通很重要

一般一个4人小队，如果坐在一起玩这个游戏，能发挥100%战力的话，靠游戏内置的语音系统或UT这样的工具，就只能发挥85%左右的实力了，如果一声不响的玩这个游戏，能发挥20%就很不错了。所以队友之间的沟通很重要，“后面来了个胖子”“我被舌头了”。第一时间吆喝出来，提早一秒钟的团队反应，战局的结果就完全不一样了。

3.协调行动，少争论不落单

即使是再团结的小队，也会有这样的争论，比如“不应该在A点防守，应该在B点防守”“消灭敌人再往前还是边打边走”。有争论是正常的，有些争论也很难说哪种结论是对的哪种是错的。此时应尽快放弃争论，选择一条路线，全体成员认真执行，即使此次失败了下次再进行别的尝试。如果不能统一行动，你东我西则注定是要失败的。

4.指挥者的注意事项

一般说来，4人小队会有一个“指挥者”，一般由团队中水平相对较高的玩家担任。指挥者责任重大，需要注意很多事情，比如说结束争论选择一条相对最安全的路线，比如说4个人要如何分工合作，比如说提醒队友补血拿雷，总之是个保姆的差事，要面面俱到。除此之外，关键时刻要狠下决心，必要时要有决断，比如牺牲一名甚至几名队友而保证另一名队友到达安全小屋以达到过关的目的。

5.避免误伤，谨慎射击

这个游戏和其他的FPS游戏最大的不同，就在于无法关闭掉队友之间误伤的选项。在简单和普通的难度模式下，队友间的误伤还不是很明显，到了高级和专家难度，误伤起来了不得，僵尸们想做做不到的事情，队友都做了，想想可怕不可怕？

对于一个有些经验且磨合过一定时间的小队来讲，误伤主要发生在应对僵尸三人组（Bomber、Smoker、Hunter）的时候，此部分在Boss对战策略里有说，这里不再重复。

还有就是行进过程中尽量走规则路线，你七扭八扭的基本骗不了电脑，突然跳到队友的面前，他正开枪呢，你这枪子挨得冤不冤？

6.哪有亮儿往哪儿走

初玩这个游戏的队伍，可能会迷路，不知道往哪里走。其实这个游戏中行进路线比较简单，基本是唯一的，重要地点还会有箭头标志。如果还是迷路，记住：哪有亮儿往哪儿走，哪儿出怪多往哪儿去。

7.学会点射，好处多多

点射就是指不要一直按鼠标左键扫射，而是一次打两三发子弹，这样做是必须的也是合理的。对于任何僵尸，爆头可能造成更多的伤害，点射爆头是最有效率的打法。对自己要严格要求，能爆头的话就不要仅仅满足于打死，这样水平才能提高。而且，即使是最普通的僵尸，向你冲过来时都知道跑S路线，扫射的话命中率太低了。而对于僵尸三人组，Bomber只要打正，根本不用很多枪。Smoker多半离得远，扫射命中率可想而知，而且如果拖的是你，点射那三两枪打不死他（或打断舌头），你也就没机会开枪了。Hunter蹦蹦跳跳的，你就算打一梭子子弹，估计顶多也就是前两三枪打上了。稍有不同是，对战Tank或Witch时，但怪物处于暂时不动状态时，不要吝惜子弹。

要求点射的另一个原因是节省子弹，虽然本游戏大多数时间弹药补给还是比较充足的，不过能节省还是节省为上。

8.学会下蹲行走，学会梯形站位

走在前面的人，要记得下蹲行走，尤其是在较狭窄的地形（比如楼道），这也是一个基本常识，你总不会想落到前有僵尸扑后有队友打的悲惨境地吧？

所谓梯形站位，就是指两蹲两站两前两后，视线为倒八字型的站位，这种站位的优点是火力集中、误伤少，适合防守角落型地形，在游戏中应用较多。

9.除恶务尽，不留隐患

有很多地形，比如说高楼中间的小路，两座山之间的山沟等等，会有Smoker站在高高的楼顶或远远的山坡上拖人，此时最快的解救方法是将舌头打断救人，但舌头打断了并不意味着Smoker已经打死了。除非马上就要离开这个场景了，否则还是停下来，把他彻底收拾了为妙，实在找不到，甚至还可以让一名队友当诱饵把他引出来，这样就算有所损失，也比他阴魂不散地跟在后面，不知道什么时候出来偷袭强。

在某些地形复杂的场景，Hunter也可能会眨眼间就不知道躲在哪个角落里了，这时要耐心和他周旋，打死为止，要是你不管不顾地赶路，他一定会在后面偷袭你。

10.合理选用枪械，不必执着一种

初玩者一般选微冲，见了M16就如获至宝，其他枪械看也不看。这在初期是对的，但随着玩家水平的提高和游戏难度的提升，需要对其他枪械多多熟悉，某些特定场合需要换枪，比如狙击可能对僵尸三人组一枪毙命，对Tank也能造成更多的伤害。另外，平时要记得换弹匣。

11.手雷不是摆设，掌握好使用时机

不论是燃烧瓶还是吸引雷，用得好的话可以起到扭转战局的作用，千万别忘了扔。当然也不能乱扔，尤其是燃烧瓶，火焰是会伤到玩家自己的，狭窄的地形扔燃烧瓶要谨慎。

12.血包不能下崽，该用就用

我现在有40多点血，有血包，怪物不久就会冲锋，我现在要不要用了血包呢？用还是不用？这确实是个问题，要综合分析，要看游戏的设定难度，看离下一个安全小屋有多远，看其他队友的情况……只有一点要注意，使用血包是需要时间的，被围殴时迅速掉血再想用血包，可能就来不及了，再说血量还影响移动速度。减员对小队的影响巨大，所以该用就用吧别省着。

13.沿路注意收集，细节影响全局

前文已经说过，一个血包、一个血瓶或者是一个吸引雷，哪怕是一个汽油桶，都有可能起到扭转战局的作用。我们在闯关的过程中，很多非必经之路上都会刷出这些东西，建议在清光一片敌人后，有意识地搜索一下附近区域，也许会有令人惊喜的收获，当然，这种搜索必须以小队为单位进行，落单的话被偷袭就得不偿失了。










打Tank，或者是被Tank打

层的地形游斗，击毙Tank也不算难。如果又出Tank又出Witch，别笑，我们碰到过，也不要紧，因为两者总会有一定的距离，不需要同时对付。

出了厂房，进入一个大的火车隧道，隧道口可能有弹药补给点，注意补给。这个到处坍塌的隧道里面还七扭八歪地停放着若干车厢，视野不太好，场景也不宽阔，此类地形注意防范Bomber，小心被喷水围殴。走到隧道的尽头，就是安全小屋了。

3.桥

出安全小屋，在通道里拐上几拐，就会看到隧道口，从隧道口出去时注意身后，有很多僵尸会从隧道上面爬过防护栏跳下来攻击玩家。紧接着是一段山路，同第一小关的地形类似，如果碰到Tank，只需记住“游斗”两字即可。

半山腰有座小屋，之后是极短的隧道地形，注意补给弹药，出了隧道口右手边后面有一个大库房，里边有补给弹药处，也可能找到雷或血瓶，值得一去。

沿铁轨一路向前，进入废弃车场，此处多半会碰到Witch，否则游戏制作者觉得对不起玩家。车站地形较开阔，一般绕过去不难。但再往前走要去触发以一节车厢撞断桥的开关，会有大批怪冲锋。有时打这批怪一不小心流弹惊扰到了Witch，反而麻烦，不如之前解决掉她。

注意：车场顺来的方向左手山坡下，有间小屋可补给弹药和药包，如果之前有阵亡队友也可能在此重生，撞断的木桥也在小屋旁边，至于是先来小屋补给还是打完怪再说，就看玩家的情况了。建议先补给，因为打完后跑上木桥，前面就是安全小屋了。

4.火车站

出安全小屋后，经过一段很短的山路就可到达谷仓，游戏中的此类场所多半有些油水可捞，有可能找到炸弹、血瓶之类的，如果此时遭遇怪物冲锋，可据屋角而守。

过了谷仓下坡到达车站，先别急着跳下去，底下多半有个Smoker在等你呢！先跳到一层二层中间的棚子上看清楚下面形势再走。

沿铁轨一路向前，两边会不停刷怪，不宜长时间停留。前面路边有一小屋，里面可补给弹药。铁轨尽头被一片塌方堵住，必须从路边的小楼里绕过去，过去后经过长长的铁路桥就是安全小屋了，不要以为上了铁路桥就安全了，有一次我们走到这里刚松口气，桥那边跑过来一Tank……

注意：从谷仓之后，基本上至少会遭遇一次Witch（或Tank），随时都可能出，要提高警惕。Witch就集火打，Tank就游斗，不再多说。

5.农舍终局

出了安全小屋向前，是铁轨车厢加两边小路的地形，也许是因为到了关底，这条不算长的小路危机四伏，稍不小心就会团灭。

在这条小路上要是出现Witch，别犹豫，大家通通回安全小屋换上狙击枪出来，一起狙她可确保无损击杀，碰上Tank麻烦一些，要注意躲他的飞石头。既没有Tank又没有Witch，那一定有小


这片菜地，里面不知有多少冤魂

怪冲锋，而且数量少不了，此时建议在这条路快到尽头的路边据守，保证距离两边的出怪点距离差不多就可以了。这样可以保证小怪不论从那边冲锋，玩家都有足够长的距离开火消灭之。

清光怪后，爬上前方横停着的车厢，这时也要小心，车厢后面至少是个Smoker、Hunter、Bomber三选一，你会愿意选哪个呢？

顺着车厢盖子往前，有段很短的通道，再往前要跳到一大片菜地里。别急，这条很短的通道，危险性也绝



最小心队友，也许是这游戏里最有价值的称号


逃掉了，逃掉了

不在前面那段铁轨路之下，要加十二分小心。首先，通道中间可能趴着个Witch，多半可不惊扰她绕过去，不过建议大家最好别绕，因为这通道不足够长也不足够宽，有个风吹草动的就把她裹挟到了。要是没出Witch而出了Tank，也很麻烦，这小通道实在跑不开，建议还是原路退回，把Tank引到铁轨边上的那条长一些的路上再做了断。没出Witch也没出Tank也别高兴太早，小队4人要整齐划一的一起跳到下边的菜地里，跳晚了的人要是被Smoker或Hunter制住，已经跳下去的人无法再上这个坡，完全帮不上忙，只能瞪着眼睛等死了。虽说此时阵亡，可在最后决战的小屋重生，不过减员的队伍想顺利通过那片菜地的难度就大大提升了。

小队4人都到了菜地也别得意，之前没出的Witch或Tank就在这里等着呢。出Witch还有的一躲，出Tank就离团灭不太远了，想想呀，打Tank主要靠游斗，可菜地里视野奇差，谁知道哪个旮旯躲着Smoker、Hunter呢……

菜地里就算没Witch和Tank，也未必轻松，这个地形最怕Smoker，队友被拖救援很困难。总之此处要抱团跑少停留，先直线跑到菜地中间的农用机械处（有灯光很好找，此时多半会碰到怪物冲锋，是就地消灭还是边打边退要立即决断），如果选边打边退，可扔个吸引雷再退，从机械右手边直行向前，就会看到一座二层小楼，这里就是决定命运的决战场所。

先将小楼左近的僵尸消灭干净，然后四下搜查一下（包括小楼二层和周围的几个棚子），不论是找到血瓶还是雷，都会对最后的战斗有所帮助。搜查后来到小楼一层中间，补好弹药拿上血包，就可以开始呼唤救援了。

呼唤援救后，可就在这个房间里死守，不过难度很大，因为这个面积不大的房间，有至少5处出怪口，4个队员防守本就吃力，再加上这5个口哪边都有，整个房间没有可用于防守的死角，如果一人一角防守，误伤很难避免。补给子弹的地方相对安全一些，但要是从左后方的门进来—Bomber，这一口吐上来就热闹大了……

其实不需要在小楼里死守的，楼斜后方不远处有一个不算大的棚子，棚子里有几个木架子还有一堆箱子，这里的防守条件要好的多。

呼唤援助后，4个人迅速跑进棚子，站在木架和箱子堆中间的空地，两蹲两站，两个人防守棚子入口方向，另外两个人防守入口对面的那堵墙（刷怪后那墙会被打破），注意棚顶也会破钻进怪来。这样的防守有几点好处，首先身后是死角，其次由于玩家处在棚子偏中间的位置，离入口有一定距离，Bomber出现有较多的反应时间不易被喷到，第三是如果有Smoker、Hunter出现，他们拉人或扑人的线路和玩家的射击线路基本重合，只需连续射击即可解救被攻击的队友，甚至不需要变更射击（或是右键打击）的方向。



第一批小怪杀干净后，Tank出现，根据Tank来的方向，从相反的方向迅速离开棚子，回到小楼中补给弹药，Tank会追击某个队友，只管绕着小楼跑，不要想着什么打一枪赚一枪之类的，只管跑，其他队友补子弹甚至使用补血药包的时间都有。Tank会变换目标，这也不要紧，只管带着他绕小楼转悠，其他队友可通过小楼楼道来回跑，做到对Tank的有效杀伤。Tank有时会追进小楼，不知道是因为体型过大还是怎地，反正Tank在小楼里显得移动迟缓，基本上成了楼外玩家的靶子。

摆平第一个Tank后，进屋补子弹然后再回到棚子里守第二波小怪，然后再打第二个Tank，这里不再多说。提醒一下的是，第二个Tank倒掉后，救援车开到，此时大家要冷静，抱团跑向救援车，落单的话被Smoker或Hunter瞄上，就可能功亏一篑了……



龙歌 黑暗之眼

■辽宁 枫红一刀流

为什么要玩这款游戏?

这款游戏是德国游戏开发商Radon Labs制作的，以阿卡尼亚王国为背景的角色扮演游戏。它的规则取材于同名的大型桌面游戏，将桌面冒险的幻想与现实环境完美的融合在游戏世界中。从桌面游戏角度来与《博德之门》相比，它更倾向于角色的发展上，而在剧情上稍显单薄，而在改编成电脑游戏后，采用海量的文字营造曲折的史诗故事，使它血肉丰满，剧情动人。整个游戏剧本由4位作家撰写，对话信息3万余条，超过1000页的文字量，可谓庞大！

游戏场景丰富多样，在阿卡尼亚这片辽阔的大陆上，有寒冷彻骨的冰川，有炎热熬人的丛林，有荒芜贫瘠的沙漠，还有轻绡薄雾的海岛。在这些独特地域风格的地图上，生活着50多种鲜活的角色，有可爱型、幽默型，还有冷峻阴暗型的，利用动态对话系统，可以领略到与不同角色之间的互动。游戏的音乐悠扬舒缓，洋溢着中世纪的田园浪漫气息，透露出一股复古情怀。

角色的设定非常详细，除了力量、敏捷等8种基本属性，还有潜行、扒窃、开锁、陷阱、药草、动物等20多种天赋才能，再加上数十种近战技能、魔法技能、制作技能，可谓博大精深，角色发展的自由度极高，玩家能充分体验角色的个性成长。从这些设定中可以看出，游戏开发者非常重视非战斗才能，诸如诱使、讲价、人类本性、哄骗等社交技能在很多任务中都会用到，而药草、动物等知识也在野外生存中不可或缺。从这些缜密的设定，德国人的严谨制作态度可见一斑。

战斗方面尽管没有传统ARPG那么酣畅淋漓，但它更能体现队员的配合默契和策略运用。画面表现和《上古卷轴4》比是伯仲之间，地图幅员和任务量不及《上古卷轴4》的庞大，但其战斗系统相当繁复，需要相当的时间来熟悉。我个人认为，从综合品质来讲，本游戏略逊于《上古卷轴4》，超越《无冬之夜2》。



精品 总评 8.6

制作	Radon Labs
发行	ValuSoft
类型	角色扮演
语种	英文

项目	评分
文化包容性	7.8
上手精通	8.0
画面	8.9
音效	8.5
创新	8.7
剧情	9.5

Avestreu村（Avestreu）

可招募队员：
亚马逊Rhulana，在村庄的酒馆招募。
流氓Dranor，在完成主线将其解救后招募。

控制键位

移动：WSAD	暂停：空格
当前地图：M	世界地图：N
缩放地图：-/+	战斗模式切换：J
前一条：Page Up	下一条：Page Down
操作信息：K	任务信息：L
道具栏：I	魔法技能：P
近战技能：V	配方界面：R
特殊技能：T	兵器技能：C
快速存档：F5	快速读档：F8
读取最近存档：F9	选择所有队员：.
截图：0	

最近收到老朋友Ardo的来信，要我赶快到Ferdok城见面，想必是遇到什么难题了。我收拾了行囊连忙朝Ferdok城进发，很快来到一座叫Avestreu的小村庄。过去向守卫问路，他的表情肃然，说这里祸乱频起，大量的强盗驻扎在野外，在援军赶来之前，Ferdok城戒备森严，只有名门或望族才有机会进城。问了下进城的方法，除非能有两个本地人证明我的良民身份，才能得到安检官的进城许可。



失窃的传家宝

进到Avestreu村开始寻找担保人，在市集看到守卫与一对姐弟谈话，那姐弟俩是马戏团的人，请求守卫想办法追回被偷的东西，守卫推脱几句便离开了。和姐姐Salina谈话，得知她丢失的是祖传的王冠，是用来表演的道具。我询问她有没有所疑的人，Salina陷入沉默，这时弟弟Hamlok接过话头，说那个人可能是Dranor，姐姐心里喜欢的那个人。Salina听了脸上现出不悦，让他闭上乌鸦嘴，随后对我说，既使真是Dranor干的，也一定是有苦衷的，希望我能帮她处理好这件事。

和姐弟俩道别在村里随便逛逛，可向市集的炼金术大婶Auralia（她是队员之一，游戏后期才能加入）、圣地的绿袍神父Glenna、帐篷边的佣兵Humhold学习技能，像植物知识（Plant Lore）、治疗术（Balm of Healing）、黑暗之光（Light in the Darkness）、疗毒术（Treat Poisons）这些技能是必须要学的，不过现在经验和金钱尚有欠缺。

跑到村边石头旁找到Runkel，他是Dranor的好朋友，向他问起王冠的事，得知村里曾来了个陌生人观看演出，这人似乎对Salina的王冠感兴趣，演出后还有人看见他找Dranor谈话。Dranor虽然是个混混，还是有自己原则的，从不会对身边的女人下手，如果这件事真是他干的，那他肯定是遇到了难事。如今当务之急是找到那个陌生人，他可能是强盗团伙的人。

到酒馆找老板谈话，得知强盗营地可能在村外西南边的秃岭上。和酒馆吧台旁边的Rhulana谈话，邀请她加入队伍。在城镇出口遇到寻找老师的两位少年，他们要找的是大魔法师Rakorium，他是一位饱学多识的学者，对王国的兴衰有举足轻重的影响。经过详细询问，得知大魔法师失踪前曾在小酒馆呆过，随后只身前往黑暗森林里去了。在接到支线任务“失踪的猎人”后，进入森林中的洞穴猎熊，在左边的通道里找到魔法师，将他带离洞穴，他会用传送魔法离队。

来到秃岭的强盗营地，看到Dranor正在和蒙面的强盗头子说话，请求他不要再对Salina做什么坏事，反正他已经拿到王冠给他，但强盗头子仍然不依不饶，于是Dranor和他们展开战斗，我见状连忙上前帮忙。打倒强盗，向Dranor说明情况，说服他加入队伍，他的盗窃和开锁技能



在村庄市集看到马戏团的Salina在和守卫说话



和大魔法师Rhulana一道清理山洞里的老鼠

角色的基本属性

基本属性共有8种，它定义了角色的基本物理和精神能力，初始值一般在8～14之间，达到14的属性已算是非常优秀了。

勇气（CO-Courage）：在危难时刻表现出的果决勇敢，大胆无畏，它以毅力和耐力为基础。

智力（CL-Cleverness）：能根据现场情势作出正确的策略判断，高级智力需要一定的知识和记忆力。

直觉（IN-Intuition）：不用深思熟虑就能快速反应，影响队友之间的默契度。

魅力（CH-Charisma）：表现为角色的社交和领导能力，交谈能左右他人的想法。

灵巧（DE-Dexterity）：指手指灵活和协调性，影响诸如开锁、扒窃和解除陷阱等特殊技能。

敏捷（AG-Agility）：指身体的灵活性，影响身体的物理反应。

体质（CN-Constitution）：表现为韧性和抗打击能力，以及抗毒抗特殊状态的能力。

力量（ST-Strength）：指角色的物理攻击威力和生命活力。


和山岭营地里的强盗展开战斗

物品的收集

游戏中有丰富的收集元素，最基本的是药草收集，需要向炼金术士学习植物知识（Plant Lore），从野外生长的药草中提取精华成分，这些东西可以直接用于解毒疗伤，也可以利用制作台来制作高效的药剂。学习动物知识（Animal Lore），在战斗后从动物尸体上剥取有价值的材料，用于日后合成武器装备。在游戏中，好的装备都是自己购买蓝图并制作出来的，商人卖的都是些普通货色，因此从一些大型怪物搜得的材料千万不能扔掉卖掉，最好扔到家里箱子储存，以备不时之需。

很有用，村里的箱子全要靠他搜刮。

回到村庄的木桥再次见到大魔法师，拿到一封推荐信。带着Dranor去市集见Salina，尽管Dranor万般解释都无济于事，Salina仍然不肯原谅他，但她答应为我做担保人，拿到另一封推荐信。用盗贼偷窃这姐弟俩，可得到两枚护身符，能卖不错的价钱。

拿到两封推荐信后往Ferdok城进发了，往东出村在桥头有一名铁匠，向他学习锻造技能，往前便是到安检官，将身上的推荐信给他看过，便进入城中。

支线任务

美味食材的包裹（A Tasty Delicacy）


在马车附近的石头旁拾到食材包裹

在酒馆和行商Gallo Frantric谈话，得知他在前往Ferdok的路上丢失了美味食材的包裹，如能找到可换取4枚银币的报酬。往村东过桥有辆马车，马车旁的石头附近可拾到包裹，如果选择给他只能得到2枚银币，真是不守信用的家伙。这时可讨价还价，一直拒绝他，他会依次加价，从2银币→6银币→1金币，如果最后仍拒绝他，则要寻找另外的买家。若派盗贼偷取Gallo身上的书信，会得知后面的村镇可以卖到高价，Tallon镇的Nobleman可卖到20金，在侏儒王城卖给铁匠旁的侏儒可得50金，不过那时候这点钱已经不重要了。

盗贼公会的试炼（The Examination）


从鸡笼里拿到盗贼公会的钥匙

在村庄石头旁和Runkel谈话，得知他和Dranor都打算加入Ferdok城里的盗贼公会，需要完成3个入门考验任务。第一个任务是前往村里绿袍神父站的地方找到宝箱并拿到里面的东西。在Dranor加入队伍后，给他升级开锁技能，让他打开那只箱子，将里面的纸条交给Runkel，得知第二个任务是前往农场寻找钥匙。放鸡笼的院子被一只狗看守着，上前找农场女主人交谈，在交谈中选择“引诱”“胁迫”的方法拿到她身上的骨头，也可以直接用偷窃。用骨头引开狗，进去从鸡笼里拿到钥匙和纸条，回去将东西交给Runkel。


在地窖里寻找第三只宝箱

第三个任务是前往山顶废墟里找宝箱，来到村庄南边找到一处水磨坊，在磨坊边进入地窖，杀掉一群硕鼠找到宝箱，从中拿到盗贼公会的引荐信。

失踪的猎人（Owlstone the Hunter）

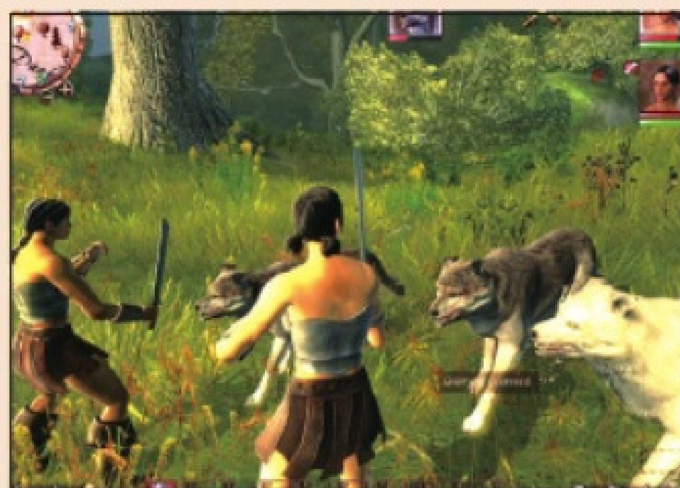
在酒馆柜台边找Rhulana谈话，她在请求酒馆老板来做担保人，两人一拍即合，决定进入黑暗森林猎熊来得到村民的认可。与此同时，酒馆老板请求我们帮忙，寻找猎人Owlstone的下落，他很久没在村庄里出现了。

进入黑暗森林，看到Owlstone正和一只野狼搏斗，上前帮他杀掉这只狼，得知有只白色母狼是狼群的首领，还有一只野熊在附近出没，主角答应将狼皮或熊头带回来，下面是两个任务，顺序不分先后，每交一个任务可得20银币。


在黑暗森林里大战白熊

1.黑暗森林中的熊（The Bear in Dark Forest）

在猎人小屋的东南方找到废弃矿井，门口有只箱子，里面是火把。在矿井入口开左边的门，找到魔法师Rakorium，然后带着他返回洞口，走另一条路进入洞穴深处屠熊，杀完熊离开洞穴，魔法师会离开队伍，回到森林小屋见猎人交任务。


清理黑暗森林里的狼群

2.黑暗森林中的野狼（The Wild Wolves of the Dark Forest）

在猎人小屋的西北方找到白狼王，它还站在石头上长啸引来帮手。将狼群全部灭掉，回去找猎人交任务。在拿到熊头和狼皮后，交给村庄的酒馆老板会得到一定的报酬。

奇怪的面具（The Highlord's Mask Head）

在村庄出口牧场里有位大婶Erna，对话后要求输入密码，输入正确可得到一只很酷的面具（魅力＋3）。密码有6种，随便选个即可：IM3Z91、F4B7AY、9YF3LC、NB3DY6、JK28AX、74ZUA1。

关于苹果树的争辩（A Boundary Dispute）



两名农夫因为苹果树的所有权而发生争执

在牧场附近农夫Georgie和Barnabas为一棵苹果树的所有权争执，上前与两人交谈，劝说两人消除纷争，一起来分享苹果树的果实。平息争辩后，得到经验值的奖励。

采摘浆果（Berry Hunting）



为行商Bredo采摘浆果来治疗脚伤

在小镇市集附近有个行商Bredo Bento，他是个背着筐篓四处旅行的家伙，耐心听他讲完一个较长的故事，他拜托主角去采摘一些浆果，来治疗他脚上的水泡。首先要到市集找炼金大婶学习草药知识，然后跑到附近河边找到浆果树丛，在上面采摘到10份浆果，回去交给Bredo。在后面的沼泽村庄还会遇到他，从而触发一个支线任务。

Ferdok城（Ferdok）

可招募队员：
交际花Gladys，在贫民区调查Ardo的凶手时招募。
矮人佣兵Forgrimm，完成凶手调查事件后，到广场区银壶酒馆招募。

来到城门，Dranor说王冠失窃的案子已传得沸沸扬扬，害怕守卫会为难他，说要自己想办法进城，约定和我们在广场区碰面，我拗不过只好随他了，心里却有种不祥的预感。

连环谋杀案

城中分为广场区（Praios Square）、贫民区（Wagoner's Home）、码头区（Ugdan Harbor）和公爵区（Ducal Citadel）四大区，它们会随剧情依次开放。F城是本游戏的中心城市，也是小队在这里的补给据点，主线剧情都在这里触发，支线也非常的丰富。

进城和守卫打听下Ardo的住处，来到广场区的北边找到那幢屋子，不料被外面的守卫拦住，说Ardo已经被杀了，怀疑是最近城中流窜作案的杀手所为，目前守卫正在屋子里搜集线索，因此他不会放我进去。这真是晴天霹雳，我千里迢迢赶到这里和朋友相会，却遇到如此意外的结果，我一定要找到凶手为老友报仇！

守卫不肯对我透露过多的信息，但提醒我前去找广场区的守卫队长Barla问问看。赶到水井边找到了Barla，在我的请求下，她同意让我协助办案，并给我签发了一份官方的许可文件，嘱咐我一定要低调行事。接着，她向我大致讲了案情，城中遇害的人共有3个，谋杀的手法是相同的。第一个是老乞丐Eelko，被谋杀于贫民区；第二个是Sandor，一名混迹酒吧表演的艺人，他被谋杀在码头区的酒馆附近；第三个便是我的朋友Ardo，他被害于码头区的船坞。



在贫民区遇到打劫的混混

我开始在城中调查，前往广场区西北的银罐酒馆（Silver Pitcher），在柜台前找到侏儒Forgrimm，他也是Ardo的朋友，不过他喝得酩酊大醉不省人事，没有答理我。前往城东南的贫民区，刚走几步便遇到劫路的小流氓，将他们打倒。在一幢民居前看到地上有一滩血迹，和旁边的老妇Lovinger谈话，得知这里就是老乞丐Eelko丧命的地方，那天傍晚她听到窗外轻微的打斗声，起初并未在意，但是后面的一声尖叫让她感到恐惧，朝窗外望去，看到老乞丐躺在血泊中，胸腔有个破洞，像是被动物的爪子撕碎似的。



跟着小猫mimi进到一条小巷里

继续打听老乞丐的情况，得知他是个善良慷慨的老人，和一只流浪猫相依为伴，经常拿出仅有的钱为它购买鲜鱼。老乞丐还有一枚漂亮的护身符，或许那只流浪猫知道它藏的地方吧。来到北边的路口找到卖鱼的大婶，从她手上买到一些鲜鱼，然后返回方才那一滩血迹前，一只小猫出现在面前，把鲜鱼扔给它，跟着它跑到一条小胡同，找到老乞丐



解毒疗伤

战斗中最常见的负面状态是创伤和中毒，尽管角色有自动恢复生命的能力，但速度抵不过这些特殊状态的损伤，得及时解除中毒或创伤状态才行。

疗伤的方法有很多，你可以到商人那里购买绷带，可到野外采集植物草叶（Whirlweed），也可用疗伤魔法（Balm of Healing），还可以找神庙僧侣进行免费治疗等。预防创伤可提升角色的意志天赋（Willpower），或学习并提升疗伤知识（Treat Wounds）。

解毒的方法也有很多，最常用的是采集草叶（Golmoon或Golmoon Tea），也可自行配制解毒药剂，也可用学习魔法（Clarum Purum）来解毒，不过是否起作用就要看人品了。


在Gladys加入队伍后，一行人来到码头的谋杀现场


码头区的守卫队长Tashman正在和美女聊天

Eelko的护身符。

据女队长说，城里有位叫Gladys的交际花，也是Ardo的密友。到贫民区东北部的酒馆（The Serene Sow）向老板打听她下落，酒馆老板推说她是很难找的，没办法只好离开酒馆沿小路南行，在路上恰好遇到主动搭讪的Gladys，她提到过去和Ardo交往的点滴，很是思念这样一位朴素可亲的贵族，她觉得应为这位密友做点事情，希望和我一道去调查这件案子，我当然是求之不得。Gladys拥有很强的社交能力和谈话技巧，并且还能使用很多的辅助魔法，是不错的冒险伙伴。

前往码头区的船坞向守卫说明来意，他说这里的队长会提供一点线索，不过他正在处理酿酒厂货车纠纷，心情并不太好。来到船坞的平台找到一滩血迹，可见这里就是Ardo遇害的地方。前往码头岸边找小队长Tashman，他正在和一位美女调情，对我们的到来感到很扫兴，我连忙把美女队长给抬了出来，他脸上才多云转晴向我道歉，只是从他身上并未问出个所以然来。

到码头区的酒馆后面找到另一滩血迹，这里是艺人Sandor被杀的现场，打碎旁边的木桶拾到一只红色的护身符，我注意到这只护身符和老乞丐Eelko的有相似之处，它们的材质都是一样的。进入酒馆，分别找老板Pebblebush和女服务员Aline谈话，他们都不肯多谈。就在我们要离开酒馆的时候，女服务员追了出来，原来她是Sandor的女朋友，码头区的队长曾嘱咐过她，不要向任何人提起凶杀案的事，我拿出那只护身符，证实它确实是Sandor的，他很少戴它，既使戴，也藏在衣服下面，据说能给他带来额外的力量，为表演增辉添彩。

将3个案子调查一圈，回到城中街道找美女队长Barla谈话，说出自己调查的发现，艺人Sandor和老乞丐Eelko两人的护身符是用相同材质制作的，这时旁边的守卫说有神秘人或许想见我们，并把约见地点和口令告诉了我。

红龙教主

前往城东南边的Hesinde神庙后找到神色慌张的女子Loisane，她是城中的档案保管员，对完口令后她说出心里的恐惧，她怀疑在城镇守卫里有凶手的同伙。我把找到的两枚护身符给她看过，她说这些饰物的材质并非是普通的宝石，而是真正的龙鳞，按照城里卷宗的记载，这座城里居住者3个屠龙者的后代，每个后代身上都有这样的屠龙的记念品。死去的Sandor和Eelko都是屠龙者的后代，那么第三个屠龙者后代也将是凶手的谋杀对象。我问了她第三个屠龙者后代的名字，得知她是年轻女子Jessica，住在贫民区的酒馆附近。

我不明白，既然老友Ardo并不是什么屠龙者后代，那么凶手为何也要杀他呢？Loisane也不知道原因，无暇细想，还是动身去找Jessica吧。在贫民区的酒馆前遇到一位老妇，她说Jessica被红龙教徒绑架到下水道里了。老妇跑开后，往酒馆左边的塔门进入下水道。

进入下水道不远看到一圈蜡烛，可怜的Jessica倒在了血泊中，在她身上有份刺杀名单，里面有那个档案保管员Loisane的名字，于是连忙追赶逃逸的凶手，往地图东边的燃灯通道走，半路发生爆炸，前面的路被落石和火焰阻住，只好回身走另一条路。来到一座落水大厅，看到红龙教主率领手下逃走，杀掉阻路的红龙教徒，然后往迷宫的东北方探索。离开迷宫来到塔屋，正是城里的档案室，一群红龙教徒抓住了Loisane，教主Gamblack正吩咐心腹Finn抓紧行动，好完成最后的仪式。


030：前往新落成的神庙Hesinde找神秘人接头


032：下水道里，可怜的Jessica已倒在血泊之中

教主逃走后，我们全力杀掉两名教徒，上楼后遇到Finn，他警告我们不要再追，我说要为朋友Ardo复仇，他闻言大笑，说从来没杀过什么叫Ardo的人，我想也是，刚才拿到的刺杀名单里并没有Ardo，可是，Ardo又会是谁杀的呢？


我们赶到档案室的时候，红龙教徒已抓住了Loisane


清理档案室里的红龙教徒

正迟疑中，Finn已经冲了过来，我们只好合力将他打倒。

救下了Loisane，太阳教的宗教大法官走了进来，以质询的口气问我来此何干，我把女队长委托办案的事说了出来，并汇报两宗谋杀案之间的关联。Loisane经过查阅档案，发现自己也是屠龙者的后代，所以才会成为红龙教狙击的对象。对于红龙教主刺杀屠龙者后代的事，我们至今也不知道其中缘由。宗教大法官不再允许我插手此事，说他会亲手调查红龙教。

离开了档案室碰到美女队长，说宗教大法官已经向城主提出接管凶杀案的调查，这个道貌岸然的家伙居然还质疑城中守卫队的办案能力，大美女为此生了些许闷气，不过对我还是赞佩有加。我向她说出凶手是红龙教主Gamblack，只是猜不出他的杀人动机，为何被杀者会是屠龙者后代？为何被杀者的死法都是被撕裂胸口掏走

了心脏？Ardo并非是屠龙者后代，那么杀他的又会是谁？这些疑问仍然无法解开。

龙像神谕

我跟随着美女队长去见城主Growin公爵，城主是个乐观的侏儒族，对我的态度很是客气，对我调查谋杀案的事表示感谢，不但把Ardo的豪宅送给了我，还赏了50金币，看来在他眼里，红龙教主Gamblack逃离了此城，谋杀案也就此了结了。

离开城主的公爵府，这时公爵区（Ducal Citadel）开放。在公爵府门口遇到Ardo的老管家，侏儒人


在地下迷宫里遇到大量的软体怪物


在洞穴里清除源源不断爬来的蜘蛛

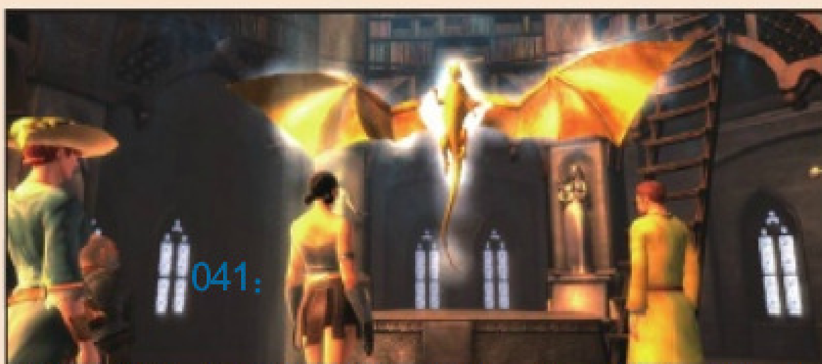
Muddlemosh，以后就由他管理我的家务事了。Ardo的家从此成我在F城的落脚处，在这里可以存放装备，解散的队员也会在这里等候，呆在家里的队员也会伴随剧情赚取冒险和经验点数。此时可前往广场区西北的银罐酒馆招募佚儒Forgrimm加入队伍，一起寻求Ardo被杀的真相。

回到广场区的家，也就是以前Ardo的住所，和管家Muddlemosh交谈得到一封书信，是大魔法师Rakorium写来的，请我去新落成的神庙帮个忙。

来到东南方的Hesinde神庙和牧师Dorion谈话，他说在神庙地下有远古的金龙神像，是用来显现龙王神谕的。在修建神庙之初，他们曾派出探险队深入地底寻找龙像，不料龙像被怪物碎成3块，我的任务便是将这3块龙像碎片找回来。

来到神庙的底层找Novice谈话，拿


三块碎片被修复成金龙神像


我成为神谕中遴选的英雄，前去承担唤醒龙王的重任

到钥匙进入地下迷宫，里面全是软体虫子，在打斗中队员会被沾染一些臭味，事后记得在杂货店那买些香皂洗下身体。在两间石室分别拿到龙像的双翼，再由迷宫中部下到蜘蛛洞穴，杀掉蜘蛛王从地上拾到龙像身，旁边红龙教徒的尸体上还有封密令信。回到神庙将龙像碎片交给神父Dorion，他将神像很快修复，龙像腾在空中显现龙王的神谕，神谕的意思是将通过试炼任务中的艰难痛苦和绝望，来选择一位智慧勇气和力量兼备的人，面对神秘的邪恶力量，并唤醒沉睡中的龙王。神谕认定我就是古老预言的龙武士，接下来要接受3个试炼，第一个试炼是前往沼泽地协助大魔法师Rakorium，他正在那里研究一颗远古水晶的秘密。

我真不知为何成为了神谕所指定的龙武士，或许做主角的都难以逃脱这种无奈的命运吧。

支线任务

—广场区（Praios Square）—

不幸的裁缝（The Luckless Tailor）

在广场区的路边，裁缝Grosso将幸运石掉到下水道里了，请求主角帮忙。在他附近找到下水道，进去杀掉一群硕鼠拿到幸运石，返回城里交给裁缝，得到2枚银币。

逃跑的跳舞熊（The Escaped Dancing Bear）

在找完龙像碎片后，在神庙附近遇到一名驯兽师，说他的跳舞熊逃到河里捉鱼去了，主角受托把熊捉回来。派动物知识高的队员上前和熊说话，使它回到主人的身边。

莎莲娜的请求（Salina's Request）

在广场区东南的广场，看到Salina的马戏团赶到这里来了，同时得到Dranor被捕的消息，于是主角一行商量着如何救这位风流浪子。据Salina的情报，在酿酒厂和监狱之间有条秘密通道，通往城下复杂的老鼠洞区域，或许能潜至关押Dranor的地方。

到码头区的西部找到酿酒厂，和门口的Moddlemush对话，原来他和主角管家Moddlemosh，还有队友Middlemish都是亲兄弟，怪不得名字只有一字之差，提出帮酿酒厂清除地窖的老鼠，他很高兴的放行了。进入地窖迷宫，东北有道墙壁可以打开，由此进入监狱走廊。找到Dranor的牢房，得知他是因偷窃商人的怀表被抓的，这家伙对主角的努力却不领情，说事关君子的名誉，不肯跟大家这样逃出去，难以想像这话是从一名盗贼里说出来的。为了证明他的清白，得前往公爵区找商人Harpel作证。

和商人道明来意，他咬定是Dranor偷的表，于是主角分别向他们父女提出问题，两人的口径并不一致，原来这商人有严重的失忆症！说服商人给守卫写封澄清的书信，将信交给了女守卫队长Barla，Dranor很快被无罪释放!带着他去广场区找Salina道谢，却只见到她的弟弟Hamlok，只好托他向他姐姐致谢。

—贫民区（Wagoner's Home）—

盗贼公会的测试（The Guild of Thieves Obstacle Course）


从Salina处得知Dranor被捕的消息


牢房里的Dranor不肯跟我们走，说要捍卫自己的名誉

完成盗贼公会最初的3个试炼小任务，在Gladys加入队伍后，来到贫民区的酒馆附近小贩旁，有道木门可以下到酒窖，这里便是隐藏的盗贼公会，Gladys貌似对这里很是熟悉，原来她的老爹Cano便是这里的贼王。和Cano交谈，可从他手上购买戒指刀片（Finger


在盗贼公会的地下室里收集8枚徽章


技能高的话，也可以从贼王身上扒到好东西

Blade，开锁技能＋2），还有开锁工具的蓝图，并且可向他学习一些机关陷阱和治疗技能，然后接受测试任务，在迷宫收集9枚徽章以证明盗窃能力。

在Cano旁边的箱子拿到钥匙，进入迷宫从盗贼身上扒窃到一枚徽章，剩下的8枚全在箱子里，将开锁技能升到20比较保险，有只箱子在木板后面，有的箱子套箱子，要开多道锁。拿齐徽章回去交给贼王，完成测试。这时可以尝试从贼王身上扒东西，他身上有50金币，还有两个魔法戒指（神秘知识升到7级以上才能鉴定），不过在扒窃之前最好存档，失手就没有机会了。

荣誉问题（A Question of Honor）

贼王想让主角去偷窃一把城主的锤子，它在城里的黑暗之眼组织手里。前往贫民区的南部和“金牙”接头，将队伍多余的队员解散，仅带一名队员进去。进屋切换到潜行模式，在开始有两个醉汉在睡觉，站到阴影里开箱子，途中听到两个黑暗之眼成员的对话，得知锤子被拿到柜台里去了，并叫人放好梯子。柜台附近的灯光较亮，不要往里走，往回爬梯子到上层，将附近的木板砍下去，睡觉的人被吸引过去，再走到里端爬梯子下去，来到柜台里面，打开柜台箱子的锁拿到锤子，按原路返回溜出去，将锤子交给“金牙”完成任务，得到一付暗影手套（灵巧+3），对弓手和盗贼职业很有用。


潜行到柜台后盗取锤子

慈悲的报答（A Charitable Donation）

在贫民区的市集有位老乞丐，给他足够的钱（1银币以上），他会提供给主角一个有用的情报，有两个贼在附近出没。找到贼，保持距离跟踪他们，在一辆马车后找到一箱珠宝。

酒吧里的争吵（The Bar Brawl）

贫民区的酒馆里有两名醉汉在争吵不休，老板央求主角帮忙解决此事。和那两个家伙交谈，使用“胁迫”或Gladys的谈话技巧将他们劝开。

-- 码头区（Ugdan Harbor）--

贵族的霸王餐（The Dine-and-Dasher）

在码头区的酒馆找老板Pebblebush谈话，得知有个叫Regash的家伙喝酒不肯付帐，请主角帮忙去讨帐。前往广场区的银壶酒馆和老板Brewmore谈话，得知那个衣着华贵蓄有红须的侏儒刚出去，于是追出酒馆，在广场的摊床前找到Regash，他仍不肯还钱，假装叫守卫抓他，他便会答应还钱了，得知他原是公爵区的贵族，只是心血来潮想体验平民的生活罢了。最后返回酒馆和老板谈话，得到报酬。

船商的欺诈（The Devious Botat Merchant）

身上带足1000金找码头边的船商说话，他鼓动主角买下背后的一艘船（好大的货船！），等付帐后发现他说的船竟是下面那只小破船，拿到钱的商人瞬间跑得无影无踪，主角知道是上当了。前往广场区，在当初女队长的位置附近胡同找到这名商人，这家伙说是开个玩笑，把钱双手奉还。


原来那个船商躲在这里

鼠疫（The Plague of Rats）

码头区酿酒厂的地窖发生鼠疫，此事件是要和救Dranor的任务一起做的，多带些解毒和疗伤的药草绷带。在地窖迷宫走西边的通道到下一层，清掉成群的老鼠，沿洞穴进入地下水道系统，中途有侏儒商人，继续往下搜索，经过连串的通道和地穴，最后来到生满红水晶的地洞，杀掉鼠王及鼠子鼠孙，从鼠王尸体上可搜到生命戒指（生命+10，需鉴定），再和入口的Middlemish谈话，结束任务。


清理地窖里成群的老鼠


和地窖深处鼠王的艰苦战斗

贸易公司的差使A（B）-1（For a Handful of Ducats）

此任务由一系列的小任务组成，周期很长，是本游戏中最庞大的支线。在调查谋杀案之后和城主的助手Dariana交谈，她猜测Ardo之死，可能和城里某个大人物的腐败案有关，劝主角从两间贸易公司查起，那两间公司是Stoerrebrandt和Neisbeck，分别在酿酒厂旁和码头的东部。

来到码头区，发现两大公司仓库都被箱子挡住，原来他们都是为了防备对手，只让自己的雇员进入仓库。两家公司的任务是二选一，任务线是相互关联的，立场对立，在中途有一次变更立场的机会。Stoerrebrandt公司任务线为A，从法理上讲这条路线是正确的选择，而Neisbeck公司任务线为B。

①这个事件AB线是相同的。前往广场区的银壶酒馆找老板Brewmore谈话，拿到订货单，返回公司交给工头。完成这个信差任务后，回到公爵府向城主助手Dariana汇报进展。在从血色山


来到码头区调查两大公司和Ardo谋杀案之间的关联

脉归来后有后续事件。

-- 公爵区（Ducal Citadel）--

断水的喷泉（The Broken Fountain）

在公爵区城主大宅外的守卫说喷泉的水量太少了，维修工Ugosh又找不到，只好请主角帮忙。跟着他到地下室，墙上有5只开关，扳到上→下→下→上→下，再到右边操作机关，任务完成。

假胡须（The False Beard）

在公爵区铁匠附近的树丛里，有个躲藏在木桶里的家伙，细问之下才知


杀掉疯狗剥下它的皮毛可制作成侏儒的假胡须

道，有只疯狗经常偷吃他养的小鸡，他为了保护小鸡和疯狗搏斗，结果不是它的对手，被咬掉了漂亮的胡须，他为此羞愧难当，不敢在公众面前亮相。前往南门附近找到鸡圈，那只疯狗就在旁边徘徊，杀掉疯狗拿到皮毛，回去交给他做成假胡须，他终于敢出来见人了。

其它有趣的小插曲

在公爵区的某小巷里有3个长得一模一样的侏儒人，和他们玩一个小游戏，


这位厨师在用老鼠尾巴做汤，以后打到尾巴都可以卖给他

第二回合他们会耍赖，对话中指出他们在作弊，获得冒险点数。

在侏儒Forgrimm加入队伍后，前往广场区的银壶酒馆，闯入吧台后面的厨房，看到厨师在用老鼠尾巴做汤，和他商量交易老鼠尾巴，讲价到每根4银币，以后收集的鼠尾都可以卖给他。

在港口区有个家伙利用“铁拳”和“铁锤”的比武进行赌博活动，你不管压那一个都会输掉，如果人类本性（Human Nature）比较高可戳穿他的骗局，围赌的人对他展开追杀。


“黑市拳”的骗局

沼泽地（Moorbridge Marshes）

可招募队员： 法师Gwendala，将她从树妖的根须下救出来。

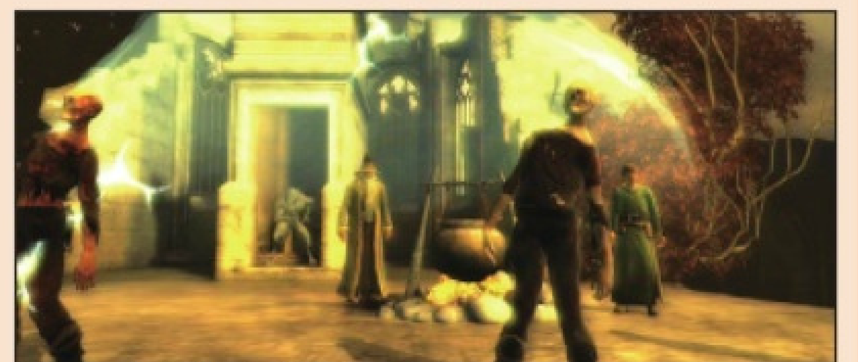
出城往南来到沼泽村，一群村民在欺负迷路的行商Bredo，村人要把他当成僵尸砍死。我曾在Avestrue村见过他，决定帮他一把，和为首的壮汉交谈，“贿赂”和“协迫”都不管用，只有选择“说服”他。在村里的酒馆打听一下大魔法师的情报，柜台边有位大婶，可向她购买一些解毒和疗伤的草药。

召唤蓝水晶

进入沼泽地带，刚过桥遇到僵尸，杀掉他得到一本Rakorium写的魔法料理的配方书，原来这具僵尸就是大魔法师的学生Rufus变的。来到沼泽中部的神殿废墟，平台上有一座石蜴蜥的雕像，大魔法师Rakorium和他的另一个学生正躲在魔法盾里熬着一锅汤，魔法盾外面是一群僵尸作势欲扑。我们上前帮忙将僵尸解决，把Rufus的遭遇说给他听，他让我前往西北边的小岛调查僵尸的来源，他们仍留在原地熬汤。


村民要将这位行商当作僵尸杀掉

来到相邻小岛的遗迹，空中有很多的召唤点，那些僵尸是杀不光的，迅速由侧翼绕到遗迹的内端，解决掉里面的亡灵法师，附近被黑魔法召唤出的僵尸随之消亡。回去见大魔法师，将身上的那本配方书交给他，他要我们去收集3种材料：蔓德拉草（Mandrake）、蛋黄（Yolk of a Harpy's Egg）和石妖牙齿（Rock Goblin's Teeth）。


熬汤的大魔法师和学生被一群僵尸围困

蔓德拉草在沼泽的东北小岛，就是解救妖精女符咒师的树妖那里，不过要先到村庄酒馆里找那位卖草药的大婶谈话，得知这种草被她采得差不多了，还剩一株在小岛的东岸，按地图提示去采。前往沼泽西南角的岛上，绕上山顶找到鹰巢，杀掉几只鹰身女妖，将巨蛋砍开得到鹰妖的蛋黄。石妖在最西方岛屿靠近路口那座墓穴的木桶里，杀掉它拾得石妖牙齿。

回去将3样材料交给大魔法师Rakorium，他用这些材料熬成了汤，用它激活了石蜴蜥手杖上的蓝水晶，不想


大魔法师的一位学生已变成了僵尸


替大魔法师解决掉附近的僵尸


清除掉被激活的蜥蜴战士

石蜴蜥也被连同复活，并将大魔法师和弟子给击倒了，我们连忙上前将它给解决掉，得到黄金套装之护膝，从蜴蜥尸体还可搜得一支法杖。大魔法师对我们的帮助表示感谢，然后带着学生返回F城研究那只蓝水晶去了。

支线任务

沼泽村的鼠患（The wolf rats of Moorbridge）

在沼泽村找酒馆老板谈话，他请求主角帮忙解决掉酒馆附近讨厌的鼠群，到外面消灭鼠群回来交任务。


帮老板清除酒馆外面的鼠群

诅咒的项链（The Boltan Card Trick）

在解决完F城的神谕事件后，离开神庙遇到贫民区的酒馆老板Ibrom，他说有只珠宝箱被贼偷了，让主角到沼泽地的时候顺路找找。前往沼泽村庄时到酒馆找到咳嗽的女贼Thalya，她并没有刻意躲藏，似乎有意被主角一行跟踪至此。她说身上戴的项链被诅咒了，为此要越过沼泽进到一座地窖里解除诅咒，要主角先去清掉沼泽里的僵尸，如果完成任务，她会将酒馆老板的财宝还给主角。

在沼泽里杀掉亡灵法师后，到旅馆将消息告诉Thalya，然后带着她前往沼泽中的一座墓地，见到Thalya以前的伙伴Ailric，不过此时他已是一副会说话的骨骸了，原来他为了过去的恩怨对Thalya的项链进行了诅咒，于是给了他些金钱，让他的亡灵安静离开，从他的尸身搜到一把剑。

回到沼泽村酒馆，老板说女贼Thalya偷走了他所有的钱，如今她逃到沼泽里去了，于是委托主角帮忙把钱追回来。前往村庄附近的山丘找到Thalya，她扔给主角一只空珠宝箱，说偷到的所有宝贝都藏起来了，说句后会有期便逃走


带着Thalya前往墓穴解除项链上的诅咒


在村庄酒馆找到咳嗽的女贼Thalya



从女贼手上拿回空珠宝箱

了。回沼泽村找老板，得到女贼遗落的金项链。再返回Ferdok城的贫民区，将珠宝箱交给酒馆老板结束任务。

祭司莫琳达（The Boron Deont of Moorbridge）

沼泽村里，行商Bredo说起村里的祭司Morlinde前往沼泽深处调查僵尸事件，至今未归，他要主角顺路找回她，并交给一把墓穴钥匙。在沼泽地的西南方找到一处墓穴，在里面碰到两个盗墓人，得知他们把女祭司关在某座墓穴里了，然后通过协迫可得到他们盗取的珍宝。在杀完亡灵法师后，按地图指引找到那座墓穴，用钥匙打开铁门，和里面的Morlinde说话，并将身上的墓藏珍宝送给了她。再到村庄的神庙见祭司，她让主角去净化8座墓穴，并给了些圣水。到码头边找旅行商人Bredo，将找到祭司的消息告诉他。

前往沼泽地的8座墓穴，将圣水倒入祭司用的碗里便完成净化，回村庄找女祭司交任务，得到金钱和疗伤药。

被困的精灵(An Elf in Distress)

在地图的西部看到妖精Gwendala被树妖的根须缠住，上前将树妖打败与


地上躺着一名被树根缠缚的精灵法师


在树洞里找到一名吟唱的精灵幽魂

妖精谈话，得知树妖的下面有一座洞穴，里面有只妖精幽灵经常唱歌，使大树的根须感到痛苦，只有平息根须的怨火才能释放这只妖精。进入地底洞树找到那只幽灵，使之得到安息，在附近一具骸骨上可搜得精灵套装。回去见到自由的Gwendala，可邀其加入队伍。

藏宝图（An Old Treasure Map）

在净化完8座墓穴后，到村庄酒馆和柜台边的Krobber交谈，得知沼泽的情况有所好转，不过一些强盗开始深入沼泽盗取墓穴里的宝藏，有一张强盗的藏宝图藏在村庄神庙下面的洞穴里。前往神庙，在山道左侧有斜坡小路可绕到到悬崖下面，在山洞里的小罐里找到一张纸，里面有4段谜语。具体思路较复杂，只按提示做就行了。

先到地图西南岛上找那座有鹰巢的山，山南边有3块墓碑，在山北边有一块墓碑，将碑文全部阅读一遍。前往地图中部大魔法师所在的位置，在左边土丘上有座较高的石碑，碑座上有排列成S形的石钮，点最底部的那个得到配方和一把生锈钥匙。返回方才那座有鹰巢的山，悬崖下面有两座墓穴，进左边那

座，调查石棺顶石像的嘴部触发陷阱，再开石棺拿到鹰妖羽箭蓝图和几支羽箭。这时Krobber现身进来取宝，却发现大家还活着，很不甘心的跑掉了，原来他隐藏了宝藏的陷阱细节想害掉大伙独吞宝藏。尽管宝藏并非金银之物，但所获蓝图是非常珍贵的，做出的鹰妖羽箭应该是游戏中最强的箭支了，只是材料需要鹰妖的羽毛，需要打怪收集。


在石碑上拿到生锈钥匙


用生锈钥匙打开石棺拿到一张箭支的蓝图

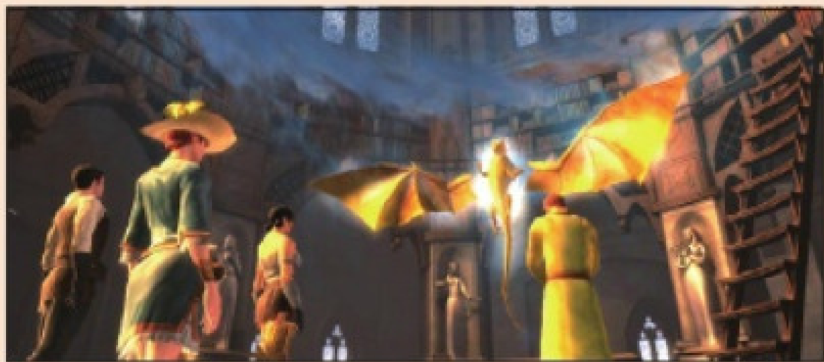
血色山脉（Blood Mountains）

可招募队员： 魔法师Jost，在城堡中将他救出地牢。

回到F城到神庙见Dorion，他说我已通过了神谕的第一个测试任务，接下来我要前往黑暗森林里偷取一本书，这本书原来存放在Hesinde神庙，结果给一个巫婆偷了去，放在血色山脉的古代城堡里。

女巫姐妹与太阳教

来到血色山脉，看到山顶的城堡被魔法屏障保护起来，在山道上遇到赶着一群肥猪的妇人，她是黑暗森林里的女巫Yasmin，在这片森林里共住着4名女巫姐妹和一名女巫长老。向Yasmin说明来意，她表示可以帮忙解除城堡的魔法屏障，不过得先去太阳教的调查营地那边搞一点酒，她要在酒里面下点诅咒。沿路往东走遇到两伙互抢生意的强盗（支线任务）。来到东边的太阳教调查团营地，和门口的女队长Varina谈话，向她说出要进入城堡的事，她说太阳教也打算攻击城堡，邀请我们加入她的团队共同达成目标。不过为了检验我的忠诚，需要将西边放猪的Yasmin杀掉，这里要选择帮女巫（选1）还是帮太阳教（选2），若选帮女巫，事后可以向她们购买大量的药剂蓝图，并能学习到箭术和高级魔法；若选帮太阳教，后面能向营地教官学习高级近战技能。


神谕让我们前往血色山脉的城堡偷一本书


过桥后遇到年青女巫Yasmin

1.选择帮助女巫

进入营地后派交际技能高的队员和铁匠说话，他会让队员进入帐篷，在里面的箱子里拿到一瓶祭祀用的酒，将酒交给女巫Yasmin，她交待我们要前去保护3棵巫树，太阳教的人会试图砍伐它们，同时还要找到她余下的3名姐妹和女巫长老，获得她们的信任，这些女巫的位置会在地图上标出，很好找。

Alvina在树林里的帐篷旁，得知她喜欢庄园里的一个农夫Danos，不过情敌Fimiane总缠在他的身边，她交给我们一只诅咒手镯，让我们去给Danos戴上，这样他就不能移情别恋了。在地图的东南方找到Danos，交谈中采用“哄骗”或“胁迫”的方式使他戴上手镯，结果他变成了一只大癞蛤蟆，成为Alvina永远的宠爱。

Morla隐居在地图东南边的庄园里，以女仆的身份生活着。她让我去寻找一只“可爱”的癞蛤蟆。前往北边河畔的池塘杀掉一群士兵，随后遇到僧侣Berndrik，他正要往池塘里下毒，说服他回去（需要交谈技巧）或者用武力阻止他，然后带着那只大癞蛤蟆去Alvina的帐篷，Morla也在那里。

药剂师女巫Saphira住在北边河岸山崖的吊脚屋里，可向她学习药草和魔法知识，交谈得知她熬汤的锅被太阳教的人弄走了，要我前去拿回它。在北边不远的山坡上有片营地，杀掉里面的士兵，拿到汤锅后回到河岸的山脚交给Saphira。

取得4位女巫的信任，共得到4只鹰首骷髅，同时可向她们学习箭术和魔法。按照最后那名女巫的提示，前往东北方山冈上的巫师作法之地（地图显示是Witches' Dancing Place），将身上的鹰首骷髅全部放到石柱上，女巫长老现身，说只有杀掉城堡里的魔法师才能解除掉魔法屏障。这时宗教大法官率手下出现，原来他是蜥蜴怪变化的假货，将他杀掉后得到黄金手套。


Morla在庄园里以村女的身份生活着


将鹰首骷髅放置到石柱上，女巫长老会现身

2.选择帮助太阳教

前去将女巫Yasmin杀掉，带着她的护身符返回营地，将护身符交给Warina，再和营地里的宗教大法官谈话，他称正准备想办法破掉城堡的魔法屏障，不过得先清除森林里余下的3名女巫，并将3棵巫树砍伐掉。

在营地门口的Varina谈话，根据线索到营地的西北方找僧侣Berndrik，可由南边的山洞穿过山岭到达西边。解决掉一群幻影白熊，Berndrik说出女巫Morla的住址。来到森林的北方找到一只大癞蛤蟆，上前将成群的癞蛤蟆清掉，Morla随后现身，将之杀掉。


在营地里遇到一群幻象白熊


将Danos押回太阳教的调查营地


宗教大法官变身为一只蜥蜴战士击倒女巫长老

营地西北的帐篷附近有一只宝箱，解开上面的陷阱和锁拿到女巫Alvina的日记本，得知Alvina很喜欢庄园工人Danos（或者直接到东边庄园找村女Firniane谈话）。前往太阳教营地的东南方找到Danos，得知他也很喜欢Alvina，于是以勾结巫女的罪名逮捕他，押着他往太阳教营地走，途中遇到村女Firniane带着强盗来抢Danos，可采用贿赂或胁迫的手段遣散强盗，和抽泣的村女谈话后，将其押到营地关起来。出营地便会碰到女巫Alvina，杀掉她。

来到营地东边的庄园，在楼上厨房和厨师谈话，他说经常向药师女巫Saphira购买草药和调料，再使用一定的谈话技能（诱使）或到附近找到一只不寻常的汤锅，他终于说出女巫的下落。前往北边河岸找到吊脚屋，跑到山顶将火盆推倒烧掉小屋，女巫Saphira便会现身。

杀掉4名年青女巫共得到4只鹰首骷髅，回营地和宗教大法官谈话，他让我前去东北边消灭女巫长老Heidruna。前往东北方的山冈（Witches′ Dancing Place），这里是女巫们施展巫术的场所，往北过河后沿山脉顺时针绕上去。正中是一大堆篝火，周围一圈石柱，将身上的鹰首骷髅放上去点亮石柱，这时女巫长老Heidruna现身，宗教大法官也赶到现场，令人想不到的是，大法官变身为一只巨型蜥蜴将长老击倒，随后我们一行与蜥蜴展开战斗，取胜得到黄金套装之手套。

城堡盗书

城堡的魔法屏障消失了，一只飞龙从城堡里发出低沉的吟叫，扑翼飞走了。女巫长老说城堡下的沉睡巨龙被唤醒了，我们接下来朝城堡前进。如果之前帮助女巫的话，此时前往桥边找女巫四姐妹，可以得到她们的帮助。Yasmi送了一只野猪，Alvina送了一匹狼，Morla送了一只魔法护身符（需鉴定），Saphira送了勇气药水。

一行人冲上山脉往城堡行进，途中遭遇大量的红龙教僧侣，还好有女巫送的野兽帮忙，很快攻到了城堡门口。进入废墟庭院解决掉埋伏的僧侣，由大门进入城堡内部。接下来尽量不能惊动敌人，建议用潜行技能行走。

下阶梯先往东边走廊走，让学会解除陷阱技能的人潜行在前面，其他人都切换到防守模式跟随。到一群僧侣右边的屋子里启动铰轮，将地图西边走廊的地牢大门打开，这里有一名僧侣身上带有牢房钥匙，在下层救魔法师用，不过得稍后再来偷取。进入地牢有更多的陷阱，在一处日字形迷宫有名守卫绕圈子，跟着他走，往下走廊的牢房关着魔法师，得找钥匙来救他，钥匙在上层的僧侣身上，牢里还有一只宝箱，做过森林盗贼任务的话可用奖励的钥匙开启。沿走廊避开守卫视线摸进黑漆漆的山洞，来到下一层。

来到下层的黑洞，这时不用潜行了，用“黑暗之光”照路，巡逻的战狗直接杀掉，然后在囚龙地牢看到黑袍法师Noldrokon在和红龙教主Gamblack说话，严厉地斥责他放走了飞龙。法师离开后，我们上前和Gamblack说话，他并不承认曾杀死我的老友Ardo，但一战还是难以避免的，杀掉他拿到一把魔法短剑（需鉴定），然后从桌上拿到那本书。救完牢里的魔法师，绕到地图的西边用机关开门离开城堡。


选择清除城堡里的僧侣


围杀红龙教主Gamblack

支线任务

老妇的担忧（The Worried Old Woman）

从沼泽地回来后，在F城广场区的桥头老妇Gunelda谈话，得知他的丈夫Hugo在修建屋子时摔伤了，躺在地上动弹不得，请求主角前去找医生。于是前往公爵区的广场找一位僧侣，他说那个老妇是大惊小怪，留下一点草药便离开了。回去将草药送给老妇，结果Hugo安然无恙地从地上爬起来，俩口子又吵了起来。


在桥头遇到小题大做的老妇

强盗的品格（Robbers and Bandits）

在黑暗森林里遇到可笑的事，有两伙强盗同时跳出来打劫，他们还为了抢生意争吵起来，此时可以偏向一方除掉另一方，如何选择不影响后面剧情。

前往Humbert的营地，得知另一伙以Ronkwer为首的强盗不但劫财，而且伤害旅人的性命，这显然违背了强盗的原则，他委托主角前去除掉Ronkwer。前往Ronkwer的营地，得知Humbert为首的强盗团伙据守城堡附近，向过往的商人和旅人索取买路钱，他们的势力不断壮大，俨然成黑暗森林的强盗老大，因此他希望主角去除掉Humbert。注意两边营地各有一只大宝箱，一只全是武器，一只全是护具。

若选择杀Ronkwer，回去交任务得到一把箱子的钥匙，箱子放在城堡关押魔法师的牢房里，里面是大堆宝物，还有只魔法戒指（需鉴定）。若选择杀Humbert，回去交任务得不到什么钱，如果坚持要赏金，还会引发一场恶战。


在林中遭遇互抢生意的两伙强盗


选择清除一方营地里的强盗

汤锅后，再与她对话可接到这个任务。女巫可是睚眦必报的人物，她让主角给庄园的厨师送一包特别配方的食材，来到庄园和厨师说了此事，厨师显得喜形于色，那可是他一直梦寐以求的东西，这时采用“哄骗”的谈话方式使他接受这些食材，再回去找女巫交任务。

伐木工的午餐（The Wood-cutter's Lunch）

在营地西北边的森林里有两名伐木工，他们的伙伴Holdwin前去庄园取午饭，但至今未归，于是答应帮他们寻找这位伙伴。到东北边的森林搜索一下，找到那名被强盗围困的伐木工，消灭附近的强盗，伐木工把午饭交给了主角，自己跑回庄园疗伤去了。将午饭送还给那两名饥饿的伐木工，完成任务。

地牢中的囚犯（The Prisoner）

在城堡的牢房里遇到魔法师Jost，同意救他的话，他会说出牢门钥匙在一名僧侣的身上。那名僧侣在上层通道的一张桌子前，可在偷完书后再过去偷取。救出魔法师，以后可以城里的家招其入队。牢房里还有只宝箱，用支线任务“强盗的品格”中得到的钥匙开启。


在这间牢房里关押着一位魔法师

砍伐巫树（The Destruction of the Witch Trees）

选择帮助太阳教，在营地门口与Varina谈话，得知女巫们在森林里种植了5株诅咒之树，它们用黑魔法阻住太阳教前进的步伐，其中有3棵树的位置很重要，完全牵制了太阳教的行动，我们最好能去砍掉它们。3棵树呈品字形分布，将它们全部砍倒后回营地找Varina（或Berndrik）交任务。

保护巫树（Defend the Witch Tree）

选择帮助女巫，与Yasmin对话接到保护3棵巫树的任务，在接近巫树时会看到砍树的太阳教士兵，上前清除他们，建议用符咒师召唤怪物助


砍伐女巫种植的3棵巫树

战，在触发战斗后不要离树太远，并优先清理砍树的人，否则很容易保护失败。保护完所有的巫树，到桥边找Yasmin交任务。

给厨师的教训（Take the Spice Mix to the Cook）

选择帮助女巫，在帮Saphira找回

兽牙城堡（Castle Grimtooth）

可招募队员： 弓手在解锁兽牙城堡地图后，到码头区花200金雇佣。


再次聆听神谕，此次要前往兽牙城堡拿龙眼


向行商Gerlin了解进入兽牙城堡的方法

回到F城的公爵区，到公爵府向城主Growin汇报红龙教主Gamblack的死讯，红龙教谋杀案算是彻底了结了。前往广场区的Hesinde神庙，将在血色山脉城堡偷到的书还给Dorion，接下来是第三个测试任务。在很久以前，落银家族的武士Roderic发现了上古神器龙眼，将它藏在家族城堡的顶部并守护至死，他的儿子名为Traldar，也是名勇猛果敢的武士，继承父亲的遗愿继续守护着龙眼，如今为了对付即将复苏的邪恶势力，我们需要从城堡中取回神器。

和牧师Ardat谈话，他提示我去找为兽牙城堡提供补给的行商。在公爵区看到行商Gerlin正和守卫争吵，上前与之攀谈，告知寻求龙眼的事，他说Traldar是不会主动交出龙眼的，只能用偷了，在城堡下有条密道，龙眼被放在城堡最隐秘处，附近机关密布，不知多少人命丧在那里。对话之后，兽牙城堡地图解锁，同时可到码头区招募弓手，要花200金来雇佣，不过他的身上有很强的装备还是值得的。

龙眼守护战

来到落银山脉，遇到一名被兽人追逐的士兵，得知兽人在围攻城堡，城主Traldar正率兵坚守，他是被派出求救的信使Humbold，通过秘密通道逃了出来，他的同伴正在和兽人纠缠。我们一行沿途清理兽人，救出被围困的士兵Gondwin，向他询问兽人冲击城堡的经过，拿到钥匙，跟着他沿羊肠小道跑，杀一群兽人进入秘密通道。迷宫中一直左转，右边的都是死路，还要杀一大堆的蜘蛛。在洞腹中遇到兽人和巨人，穿过洞穴进走廊，这里就要潜行了，派会解陷阱

的队员在前面趟路，尽量避开守卫，如果被发现也不会任务失败，但会增加难度。在迷宫东北角找路上去，这层迷宫是守卫休息区，西南角的守卫室箱子有战士套装，东南角守卫室里有机关，顺序是上下上，用它开启出口的大门。在东部杀掉兽人首领拾得两把钥匙和一张复合弓的蓝图。

来到上层走廊有机关，杀掉兽人后点火把开门，在大厅四周有很多宝箱，有只能开出魔法袍子和戒指。在中圆台上有4尊女神像，将她们全部转向中央，中央的石座上出现龙眼，拿到它回到走廊，另一道铁门已被开启，进屋子开战。

来到城堡内部，看到骑士Traldar正在和兽人奋战，兽人的首领是妖艳的女巫师Malgorra，她也是为龙眼而来。为了城堡的百姓，我只好把龙眼拱手相让，这时兽人将军血牙出现，女巫师逃走。打掉兽人将军的三成血，他现出黑袍巫师Noldrokon的原形，再打掉他三成血，他会变身为蜥蜴战士，将他击杀后，城堡中所有兽人觉醒过来，停止攻击离去。最后和骑士Traldar谈话，得到真正的龙眼和黄金套装之护肩。


在洞穴里围剿巨人


清除城堡走廊里的兽人战士


围击黑袍巫师变身的巨蜥蜴

支线任务

贸易公司的差使A-2（For a Handful of Ducats）

②从血色山脉归来后，回到F城的码头区，找贸易公司仓库的工头谈话，接到往酒厂送货的任务，先到岸边找工人谈话，从车上拿包裹。在前往酒厂的


送货给酒厂老板


在码头保护谈判代表的安全

路上遇到抢货的人，清掉他们再找酒厂老板交货，然后把货款送给工头。

③将城中劫匪的事汇报给本区的守卫队长Tashman，用谈话技巧“哄骗”他，然后跟着他去抓嫌犯，没想到他拿两个无辜的醉汉开刀。

④护送一名谈判代表和酒厂老板秘密会面，在谈判的时候又有敌人来袭，，把来敌全部打倒，保护代表的安全并送回公司。此事件结束后，对方公司会主动找来挖墙角，想拿20金收买主角，可以讲价到100金，同意改变立场则原来的贸易公司事件会关闭。

⑤接下来的任务是前去码头接公司老板的儿子Reginald，然后护送他找一名商人谈话得知城中有神秘大商会操纵市场的行为，并且和黑恶势力相勾结。到酒吧找酒鬼Tarosh了解情况，然后去见黑暗之眼组织的Radulf，杀掉他取得钥匙，然后将所有队员解散，和Reginald一道由后面的屋子进入贫民区调查。空中弥荡着雾气，朦胧中显露着诡异。砍碎木桶过去，用潜行技能避开黑暗之眼的人，经由市集和酒吧前的街道绕到高处平台，看到院落里有秘密会晤，其中有码头区的守卫队长Tashman，Neisbeck商会的老板Ulwina，还有几个黑暗之眼的人，原来他们黑道、白道和商道3股势力同流合污行不法之事，按原路返回结束任务。

⑥经过以上的事件，主角已成为Stoerrebrandt商会的核心成员，受Reginald之托解决黑暗之眼的骚乱。开始码头区会出现3伙敌人，依次清除，然后往东部遇到伏击，解决掉再回去向Reginald汇报。

贸易公司的差使B-2（For a Handful of Ducats）

②前往码头区的酒馆前找到正和美女谈话的Stoerrebrandts公司信使，胁迫他交出送货单，然后到岸边和工人谈话，从车上拿到包裹，再将包裹送给Neisbeck公司的工头。


协助守卫队长“公正”办案


赶跑了前来调查的Reginald


和对手公司的工人在街头展开械斗

③得知抢货单的事被对方告到码头区的守卫队长那边，因此主角到岸边找到守卫队长Tashman，花60金贿赂他，让他将这宗案子压下来。跟着他跑到酒馆附近，抓两个醉汉当替罪羊，在他们拒捕时处理掉。

④对方公司打算和酒厂方面谈判，于是赶到酒厂前面的谈判现场，将谈判代表和打手全部解决掉，酒厂老板吓得

状若筛糠，承诺以后只和Neisbeck公司做生意，再也不敢和Stoerrebrandts的人私下接触了，拿到合同后交还给工头。此事件结束后，对方公司会派人来挖墙角，应不应随你了。

⑤和工头谈话后，得知公司的老板侄子Vito要亲自接见。与之交谈接到任务，前往码头区的酒馆找大嘴巴Tarosh说话，从他口中套取情报再顺手杀掉他。前往东北角落的房间前见到Reginald，他是Stoerrebrandts公司老板的儿子，带着手下前来调查市场操控的事情，上前将附近守卫清除掉。

⑥这个任务需与Stoerrebrandts公司的工人展开械斗，分别前往码头城门、酒馆前、酒厂旁解决掉3群工人。此事件在从兽牙城堡回来后有后续。

魔女教（The Mactaleä nata）

回到家里遇到亚玛逊女子Aydan，她是队员Rhulana的好姐妹，为了追踪黑亚玛逊的魔女而来。在她离开后，带着Rhulana到公爵区的广场与之会合，其他人不能在队伍里，否则她不会加


在酒馆地窖里解决掉黑亚玛逊的魔女


漂亮的亚玛逊套装

入。进入酒馆地窖见到魔女教的首领，才发觉中了圈套，Aydan试图劝说姐姐杀掉主角，接下来与魔女们展开恶战，从尸体上拾得Mactale nata套装，宝箱里还有金灿灿的Kurkuman套装，给亚玛逊战士装备吧。

首饰盒（The Snuffbox）

在触发船商欺诈事件，并从血色山脉归来后触发此任务。在酒厂旁的胡同里有名喃喃自语的富人，得知他昨晚把要送老婆的首饰盒落到情人那去了，希望主角帮忙找回来。到后面的街上找Iriana谈话，帮她赶跑纠缠的混混，从她手上拿到首饰盒。回去交任务，还要面对富人老婆的质询，骗过她的话能得到富人的报酬，还能维持他们家庭的和睦。想看笑话，也不妨照实了说。


向这位风尘女要来富人落下的首饰盒

守卫的职责（Changing of the Guard）

此任务在从血色山脉回来后开放。公爵区南门的守卫在闹肚子，快坚持不住了，于是主角答应帮他守会城门。盘查进城的平民，需要有较高的人类知识，第三个女人不能放进去。

Tallon镇（Tallon）

可招募队员：
骑士Traldar，从兽牙城堡归来后，在公爵府招募。
精灵战士Ancoron，Tallon镇外帮他清剿哥布林营地后招募。
炼金师Auralia，公爵区的药剂商人，帮她完成配方任务后招募。


一行人回到神庙再次听取神谕的指引

回到城里，到神庙找Dorion交出龙眼，我顺利地完成了3个测试任务，得到黄金套装之盾牌。神谕的话语揭示我最后的任务是取得金刚之心（Adamantine Heart），它是一颗能储存万世智慧和知识的魔法水晶。

我回家向大魔法师Rakorium请教这件神器的所在，他说它在侏儒族的地下城市Murolosh，那里是为仙神打造兵器的地方。前往公爵府找城主寻问Murolosh的下落，得知路途艰险，首先要前往Tallon镇找Gerlin打听消息。城主旁边站着骑士Traldar，顺道招募入队。

侏儒王子的邀请

来到Tallon镇外，看到有个人赶着猪行色匆匆，得知镇上的守卫不让陌生人进入。往前遇到名贵妇，她的马车撞翻了，她派车夫到镇上求助却许久未归，答应帮她看看。在路边发现车夫被一群哥布林杀害，回去通知贵妇，护送她进入小镇。


护送贵妇前往Tallon镇

在酒馆找Dipwidge谈话，得知Gerlin已然离开小镇。东门附近的桥坏掉了，只有由西门出镇找他了。找西门守卫谈话，镇外有大群的哥布林，出镇帮他们清掉。沿小路一直走过几座桥，途中会触发哥林布营地和农场主支线任务，在几座桥上还会碰到戴羊角帽白胡子的神秘老头，说几句话便不见了。


在矿井中围杀亡灵法师

过桥时看到飞龙掠过，将前面的村庄化为一片火海，看来它就是在血色山脉城堡被红龙教唤醒的那只龙。来到村庄遇到Murolosh城的侏儒王子Arom和两名猎龙者，为了争取他的信任，我们答应帮忙解决那只飞龙。前往龙穴须经过一座侏儒塔楼，塔楼的钥匙被一名叛徒给带走了。


一路上尽是些鹰身女妖


吃上火抗药，全力击杀吐火恶龙

由村庄外绕到北边的山谷，进入矿井杀蜘蛛和骷髅兵，杀掉里端的亡灵法师得到黄金套装之铠甲，还有侏儒塔楼的钥匙。离开矿井，此时镇东边的桥已修好，直接穿过小镇到西北山谷与侏儒王子Arom碰面，用钥匙打开侏儒塔的大门，来到塔楼另一边，宝箱里有火免疫的药水（Burn Salve），屠龙必备良药。

往前清理几群鹰身女妖，再次遇到那个羊角帽白胡子的老头，可向他买药，说完话他又闪了。继续走找到飞龙，战斗开始每个吃火属性免疫药，上前将之殴杀。与侏儒王子说话，他邀请我们到Murolosh城一聚。

支线任务

巨蜂巢（The Giant Firefly Eggs）

在F城的贫民区西北角街道墙上有蜂巢，将它破坏的话，可向城人接受摧毁4只蜂巢的任务。


清除贫民区的巨蜂巢

酒馆的蟑螂（A Cockroach in the Tavern）

在贫民区的酒馆前人们交头接耳地议论着，老板说屋里出现可怖的怪物，是一个魔法师召唤出来的。进屋将巨蟑螂杀掉，回门口找老板交任务。

贸易公司的差使A-3（For a Handful of Ducats）

⑦从兽牙城堡归来后，在仓库见到大老板Emmeran，得知他的儿子Reginald被骗去谈判，守卫队长Tashman动手杀了他，现在满城在通缉凶手，推测他可能由水路逃跑，老板要主角帮他活捉这个家伙。先到市集找Cupinez谈话，得知偷渡组织的情报，于是前往贫民区市集找Arnelia谈话，得知凶手在今天乘船离港。在码头找到Tashman，这时炼金师Yandrik现身杀他灭口，Ardo也是死在他的手上，幕后的主使则是Neisbeck贸易公司。全力围攻杀了老头，得到Ardo的钥匙，回仓库交任务，商会任务至此完结。

Ardo的钥匙可用来开启家里二楼的藏书室，里面箱子拿到80金和一把祖传宝剑。

贸易公司的差使B-3（For a Handful of Ducats）

⑦从兽牙城堡归来后，在仓库里见到女老板Ulwina，还有神秘的炼金师Yandrik和黑暗之眼组织的首领Lars，看


在仓库里见到公司的大老板Ulwina


毒杀Tashman后，炼金师Yandrik现身

来他们仍对主角不太信任，让主角去找守卫队长Tashman，因为他动手杀掉了对手公司老板的儿子Reginald，怕他被捕后将公司给牵扯进去，因此要杀人灭口。从她手上拿到一瓶毒药，前往码头区的酒馆看到Tashman和手下在里面，将酒馆里的一只酒桶打碎，趁老板跑出来查看的时候走到吧台前，将那瓶毒药倒进酒杯，然后和老板说请队长喝一杯，侍女会将毒酒交给Tashman，等他喝下去跟踪至船坞，眼看他毒发身亡。这时炼金师Yandrik现身要杀主角一行，并说出Ardo的死因，将他打落海里。

老友的复仇（Revenge for Ardo）

在解完商会任务A或B线后，主角决定向Neisbeck公司老板Ulwina复仇，于是到广场区找到Ulwina的办公室，意外的见到了生还的Yandrik，在庭院里先清掉这个炼金术士和大群的工人，然后


在Ulwina的豪宅里与一群打手交锋

到二层天桥找到老女人Ulwina，还没等动手，这个疯狂的老太婆就被一道天雷给劈死了，真是报应不爽。事后城里为Ardo开了追悼会，交际花Gladys、女守卫队长Barla、城主助手Dariana、侏儒Forgrimm都对这位可敬的长者进行了无尽的追思。

特殊药剂的配方（The Recipe for the Potion of Power）

在公爵区找炼金师Auralia，得知她有一份特别的配方，里面的材料简直闻所未闻，便委托主角找人来破译它，用代理材料配制成品。前往Tallon镇南的草地找妖精Leprechaun看配方，再回城将配方交还给她，此时可邀Auralia加入队伍，小妖精Leprechaun会接替她卖货。

哥布林掠夺者（The Marauders）

帮助Tallon镇西门守卫清除哥布林后，从守卫队长那里接到寻找哥布林营地的任务。在镇外小桥上遇到精灵族人Ancoron，在他带领下找到哥布林营地入口，回去向队长汇报，再到镇上分别去说服3位议员同意出兵剿敌。

第一位是镇长Dipwidge，说有个妖精偷走了贵族的象牙雕件，希望主角帮忙找回来。由西门出城绕到南边草地，妖精Leprechaun让主角去说服附近的伐木工和他玩游戏。领来了3名伐木工，小妖精将他们变成3只小鸡，这里要玩一个小游戏。按小鸡会依次变为猫→狗→猪→鹿→鸡，而旁边的两个会变为前一个动物，要做的是将所有动物都变成猫。完成游戏后拿到雕件，并可向他学习高级魔法。

第二位是神父Deont，得知城里的水井被投了毒，要到城外山谷采株药草


在地窖里解救两位私会的年青人


和镇上守卫一道奇袭哥布林营地

来制解毒剂。

第三位是商人，他的儿子和一位女孩相好，他让主角找女孩的妈妈说情。找大婶谈话后前往墓地的地窖寻找两位私会的年轻人，在其中一间墓室见到女孩，男孩被困在迷宫深处，清完墓室里的不死系怪物，再和女孩谈话，得到地窖钥匙。进地窖大厅，看到一位亡灵法师，杀掉所有骨架兵救出男孩。

说服3位议员后，到西门找队长，一道围剿哥布林的营地，事后可向队长学习近战技能。

献祭的处女（A Virgin for the Dragon）

镇中神庙后面的悬崖边站着少女Maiden，说镇长打算将她献给那只飞龙，以保镇民的安全。回身与村长谈话，说出自己以往的事迹，答应帮他们解决掉为患的飞龙。


在村中找到即将献给恶龙的少女

废墟中的农场（Rattle Farm）

出Tallon镇沿小路找到一座被烧成废墟的农场，和农场主Groat交谈，他请主角将逃跑的工人找回来，同时还得杀掉树林中的怪兽。先去找工人，在峡谷遇到哥布林，进营地与Shaman谈话，她要5头猪作献礼，才肯释放工人。回去说服农场主献猪，然后将5头猪赶到营地救出那群工人。如不肯献猪，也可以硬拚，不过这一战很难打。

在农场附近遇到武士Prancelot，跟着他找到哥布林的洞穴，不过洞口被乱石堵住了。回去找农场主要来工人搬除石头，进洞杀巨虱和变形虫，行至山洞迷宫深处遇到一只巨蜥蜴，杀掉它从后面的骨架上搜帽子，由洞穴末端到外面，回农场交任务。


在迷宫深处围杀一只巨蜥蜴

侏儒王城（Murolosh）

侏儒国的王城建于6000年前，是用来对付龙族的堡垒，它的大门永远为屠龙的勇者敞开。我们在王座大厅见到了侏儒王Arombolosh，他肯定了我们的屠龙表现，打算赠送一件华贵的武器或甲


我们在王座大厅见到侏儒王Arombolosh

胄作为感谢。为了寻找金刚之心，我们得到王城底下的古老洞窑调查，首先得找学识渊博的高僧Xolgorax了解那座洞窑的情况。

离奇中毒案的审判

离开大厅找军需官谈话，从战锤、战斧、法师袍和戒指中任选一样，然后跑到大厅门外见王子Arom，得到高僧Xolgorax离奇中毒的消息，于是前去寻找制作解毒剂的蘑菇。来到地下的蘑菇园找守卫Grimbolosh谈话，进迷宫采摘一种叫Fungus的蘑菇，红色的很好辨认。带着蘑菇找守卫队长Lugosh，得到一个不妙的消息，自从我们来到王城后，便有人开始破坏活动，最近抓捕的嫌犯声称认识我，于是来到王座大厅了解情况，原来那个嫌犯是马戏团的美女Salina，被控给高僧下毒，我必须想办法证明她的清白，到城中寻找证据。

证据1：和Salina对话，得知在Xolgorax中毒的时间，她正为Grimbeard进行表演。来到酒馆找Grimbeard谈话，采用“胁迫”或“哄骗”的谈话技巧，让他答应担当辩方证人，并写了一份证明材料。

证据2：在要出王座大厅的时候，侏儒女Grazima急冲冲地跑过来，说她家的储藏室出现巨虱。赶到她的家里，进入地下室杀巨虱，在最后的房间的地上拾到一只装有奇特黄色液体的瓶子，将它交给守卫大厅的Lugosh，得知它是一种产于Khom沙漠的稀有昆虫引诱剂，而目前城里的人，只有药剂师Aldessia是从沙漠里来的。

证据3：Xolgorax是喝了些啤酒后中毒的，那些啤酒是由城中酒馆供应的，于是前往酒馆找老板对话，得知店里的啤酒都被污染了，说服老板交出酒窖的钥匙，在酒窖的酒桶下面找到一绺红色头发。

证据4：在酒馆和盔甲装束的女守卫拚酒，再和旁边的矿井工头Orgrim说

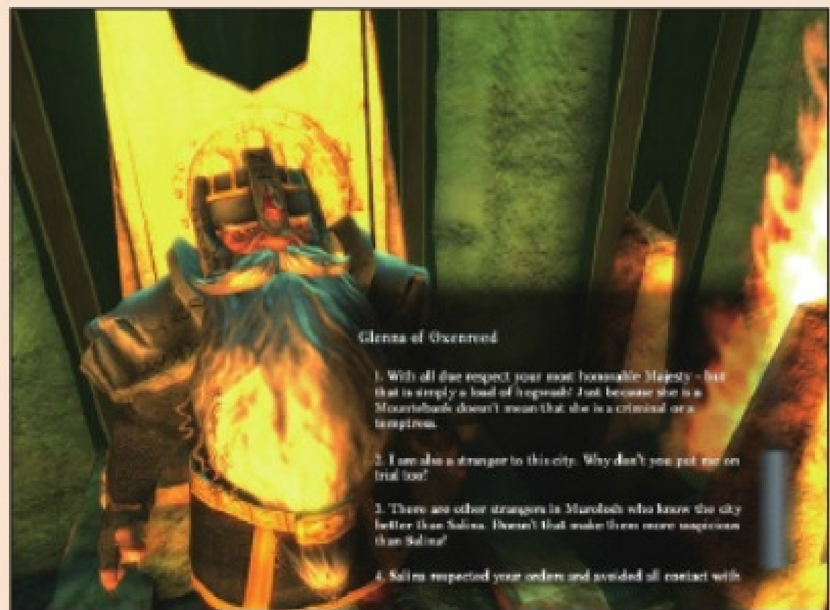

Salina被守卫抓了起来，被指为投毒嫌疑人


帮助侏儒女Grazima清理储藏室时找到一瓶黄色液体

话，帮他寻找5名矿工，然后到矿井口和工头交谈，得到红色衣服的布片。前往王座大厅找Salina对话，再到城里她的房间与Ungrimm谈话，拿到Salina的残破衣服。

证据5：在Salina家的附近遇到受伤的Shrobosh，为他疗伤后，得知他看到有人闯进Salina的家门，随后他受到了攻击，得到他的证明信。


在酒馆和女守卫拚酒取胜


侏儒王对投毒事件进行审判

拿齐5个证据后（存档），到王座大厅请求开庭审判，注意证据的提交时机和对话选择，赢得官司的话会释放Salina，如果失败了就要劫狱了。审判结束后，证明城中的药剂师Aldessia是真正的罪犯，国王命令我前去抓捕她。

在房间里打倒Aldessia和两只石巨人，得到黄金套装。侏儒王子和高僧赶到，随后高僧开启地穴入口，在地穴通过一道传送门。

支线任务

清除毒物（Pest Control）

在蘑菇园和守卫Grimbolosh谈话，他要主角帮忙解决迷宫里的所有蝎子，在清理时需要仔细和耐心，各个角落都要走到。


在矿井中清除所有的蝎子

旅游指南（The Travel Guide）

城中的书记官Simbeard打算写王城的旅游指南，他要求主角前去拜访5位商人，看看他们都卖的什么东西，然后向他进行准确而详细汇报。

不幸的遗产（An Unfortunate Inheritance）

城里有四姐妹常年不和，几十年都没有说过话，她们每人从妈妈那里继承一件珠宝，但都不是自己想要的，她们又不肯自己协商，于是请主角从中周旋，将珠宝分配到合适的人手中。有三个姐妹住在西北边的住宅区，很好找，第四个在东南边的屋子前。先找Darelitta采用谈话技能拿到耳环，再将耳环交给Diota换到项链，再将项链交给Felika换到戒指，再将戒指交给Fedelika换到手镯，最后将手镯交给Diota拿到项链，将它交给Felika换到手镯，最后将手镯交给Darelitta，完成任务。

格林的情报工作（Gathering Information for Gerlin）

侏儒王让Gerlin去王座大厅收集一些情报，在侏儒血统编年史的记载中或许能够找到它们，Gerlin怕自己行动引人怀疑，便委托主角帮忙。到王座大厅调查4本史书，回来再和Gerlin谈话。


在王座大厅替Gerlin收集情报

亡灵地城（Deeps of Gruldur）

地城符文

来到地下洞穴，没走多远碰到一只徘徊的侏儒幽灵，他不记得生前的事情了，只是念念不忘一只爱人送的护身符，要我们帮他找回来。调查地上尸体拿到第一把钥匙，在传送门这边的洞穴里有上下两道圆门，目前都还打不开。往西北方走找到一道圆门，用手上的钥匙开启，解锁东北部迷宫，往地图北方的山洞探索，途中遇到石怪和火怪，拾到第二把钥匙。

回到传送门这边，用钥匙打开底层的圆门，解锁地图东南部和中部迷宫，里面多是小妖精，墙上有许多神秘的符文。上楼遭遇3只火幽灵，解决掉往前听到侏儒工人幽灵和妖精幽灵的谈话，继续上楼解陷阱，在下个房间杀掉4只火幽灵，从地上拿到第三把钥匙。在这片迷宫西边有道机关，用它可打开一道墙，通往最初的传送门区域和工作间。

回到传送门，找楼梯上到最顶层，用钥匙打开圆门，解锁新地图迷宫。迷宫南端末端有侏儒工人的头盔（支线），在圆形的房间有螺旋向上的楼梯，上去后往西走，再次看到侏儒工人幽灵出现，跟着一只妖精幽灵走，在画满符咒的房间里清怪。先别上去，往这片迷宫的东北方探索，路上有4只石柱机关（存档），用这些石柱移开东北角的墙壁，在里面拿到一把钥匙。返回由螺旋楼梯上去，解除火焰陷阱，杀岩石怪，往前杀一群妖精幽灵，从宝箱中拿到侏儒的宝物，其中包括那只护身符。


洞穴里蜘蛛成群


清理成片的石妖精

离开这座大厅往东部探索，开一道魔法墙，往前是T字路口（务必存档）。往南的走廊有火焰机关，因此先往北走，用之前拿到的钥匙移开墙壁，进屋杀火幽灵，用里面的石柱机关解除走廊的火焰陷阱。如果之前没拿到钥匙，只有加火抗硬冲过去了。

接下来打一只骷髅王和一群的小妖精，推荐队员全开防守模式，跑到平台


来到石壁刻满符文的大厅


庞大的石巨人劈头盖脸的打将下来


队员合力围剿骷髅王

上清小怪，Boss会被卡在下面，清完怪再推Boss没什么难度。跑到平台上打开关，落下空中悬浮的石柱，从上面拿到黄金套装之头盔。侏儒幽灵出现，他想起从前的身世来，原来他就是之前神谕任务里的英雄。穿过大厅往东侧的门继续探索，沿螺旋状楼梯到底层，这里离传送门那里已经不远了。回到传送门，清掉附近的幽灵，将那只护身符放到侏儒英雄的尸体上，由传送门返回侏儒王城。

刚回城便遇到守卫队长Lugosh，说城里出大事了。出门和高僧Xolgorax谈话，得知国王好像中了什么妖法，变得神智失常，竟然和自己人打起来了。前往王座大厅打倒国王，使之恢复神智，答应让我们进入红榴石洞穴拿金刚之心。离开王座大厅，前往Aldessia的房间用传送门前往城底洞穴。

支线任务

铁帽子（The Iron Cap）

在亡灵地城的迷宫中拾到遇难矿工的头盔，回到侏儒王城后与铁匠旁边的财务员Otosh说话，原来他是矿工后代的亲戚，把头盔送给他。如果之前的料理包裹还有的话，也可以卖给他50金。

流火洞窟（Behind the Fire Falls）

失落的金刚之心

由传送门出来往北走，是个圆形的房间，砍断石柱打开迷宫东北边的石门，沿途杀火妖精，从残骸中搜集火之心（Fire Heart）。过石门是一座断桥，将火之心置入两侧的石礅里，里面有几颗冷却的，就放几颗，火焰桥被接通。过桥后前面是一道火焰墙，将火之心置入这边两侧的桥礅上，两道火箭射入上方，火焰墙被解除。

通过陷阱密布的走廊，在开阔的广场见到悬于空中的龙骨，由门口右边的石阶上去，空中出现一只妖精王，迅速跑到水晶前将它击破，停止刷怪。启动旁边的机关接通断层，过去优先打妖精法师和水晶。开两道机关后，沿旁边的螺旋楼梯上去，杀妖精王打开流火瀑布，走到龙骨前尝试拿金刚之心，不料失败了，上面有禁制。

由开启的石门出去，后面是锻造车间，里面站着一个独目巨人，说服他去解除龙骨上的禁制，不想之前在兽牙城堡抢龙眼的妖艳女人Malgorra现身，坐享其成拿走了金刚之心。我们决定前去找她算帐。和身旁的巨人谈话，让他鼓起勇气，他决定帮助我们与那个妖女作战，选择让他打一件神兵利器，这样全套的黄金装备到手了。最后由巨人打开的门出去，回到侏儒王城。


优先清理通道上的妖精法师


围杀妖精王解除流火瀑布

即将面临最后的苦战，在此时进行最后的整备，召集最精良的队员并备好消耗品，然后到王座大厅与大魔法师Rakorium谈话，得到一枚水晶，再和侏儒王子Arom对话前往龙歌山脉去唤醒龙王。

龙歌山脉（Drakensang）

唤醒龙王

和侏儒士兵一道清理雪山的怪物和红龙教的人马，然后和侏儒王一道朝铁锤洞窟行进，解决掉进攻的敌人，这时一名侏儒女战士破坏掉一道传送门，随后我们要帮忙破坏另两道传送门，否则敌人会不断涌现。

敲掉传送门后，地图中央的路径可以通过了，往前清鹰身女妖和蜥蜴怪，步步为营，沿山道攻至山顶，看到女巫师Malgorra正在用金刚之心举行仪式，这家伙会石化和沉默法术，记得加法抗。打倒了法师，不想她又变身为三头蛇，每打掉一颗头会转换场景，途中还会刷出小怪，派两名队员去清小怪，其他人主攻Boss。将蛇推倒后，沉睡的龙王终于被唤醒了……


最后和女巫师Malgorra的决战


眺望龙王飞去的背影

畅通无碍

家庭多台电脑联网应用大全

如今一个家庭多台电脑的情况已比比皆是，相信共享上网已不是什么问题。不过，随着笔记本、上网本等产品的普及，很多人都开始设想用多台电脑实现新的联网应用。最简单的即是文件共享、备份与同步；复杂一点的，可能希望能同时快速操作两台电脑（不用一会拿这个鼠标，一会儿拿另一个）；更有想法的，有可能还希望实现远程桌面，这样用小笔电就能操作几步开外、有大屏幕的台式电脑，或者直接将另一台电脑当成无显示器的专用下载机！——好在这些功能只要正常架设好局域网，再辅以一些操作并不复杂的软件，就能轻松实现。

一、文件共享、备份与同步

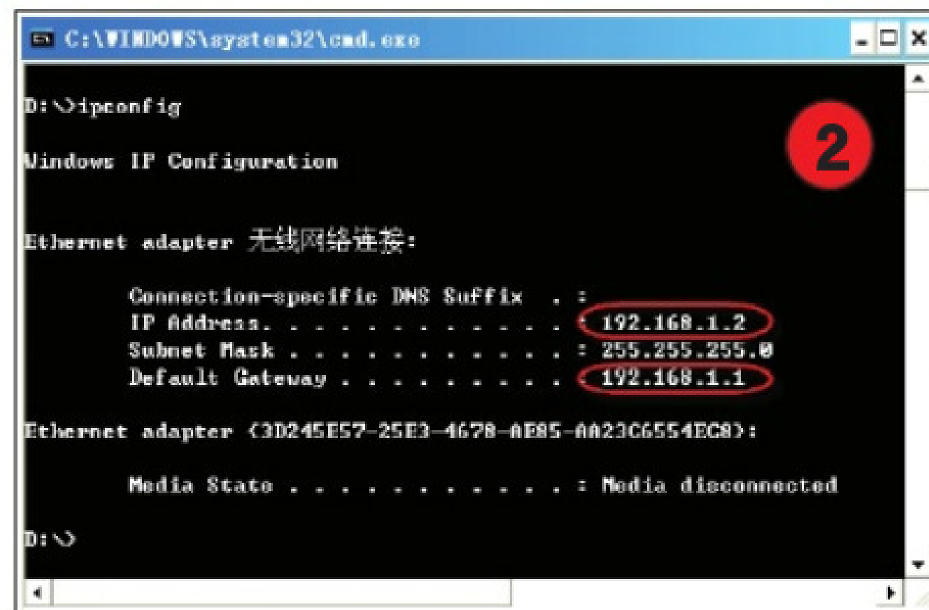
文件操作是局域网中最常见也是最基础的操作。Windows操作系统提供了简单的文件共享功能，但如果多台电脑都是自己所操纵，更有意义的应用是实现文件备份与同步，这样可避免因一台电脑出错而造成文件资料丢失——很多人可能会觉得这些工作与自己关系不大，但当硬盘突然坏掉的时候，笔者发现绝大部分人都会对那些消逝在时空中的字节追悔莫及，因此重要的资料一定要备份！——而自动备份更可有效降低你的这种焦虑，一旦设置好任务，即可高枕无忧；另外，如果你常在两台电脑上同时操作（例如白天工作用笔记本或上网本、晚上回家用台式机），那么同步功能不仅能降低你手动拷贝复制文件的麻烦，更重要的是，它能防止你出错，例如用旧版本覆盖了新版本！那么我们就来看看如何让你的局域网文件操作更好用、更安全。

1.WinXP文件共享问题的解决

很遗憾，很多人发现家庭网络共享的第一步：Windows之间的文件共享，就迈得有些艰难。原因在于WinXP所使用的网络共享功能仍不太友好，微软在Vista操作系统中已经圆满地解决了该问题，但是，如果你仍使用WinXP，还是会发现有时网上邻居不可访问，或者即使可进入网上邻居，双击其中的共享文件夹，却得到提示说权限出错或要输入密码（图1）。出现这样的问题，大致可遵循以下顺序解决：



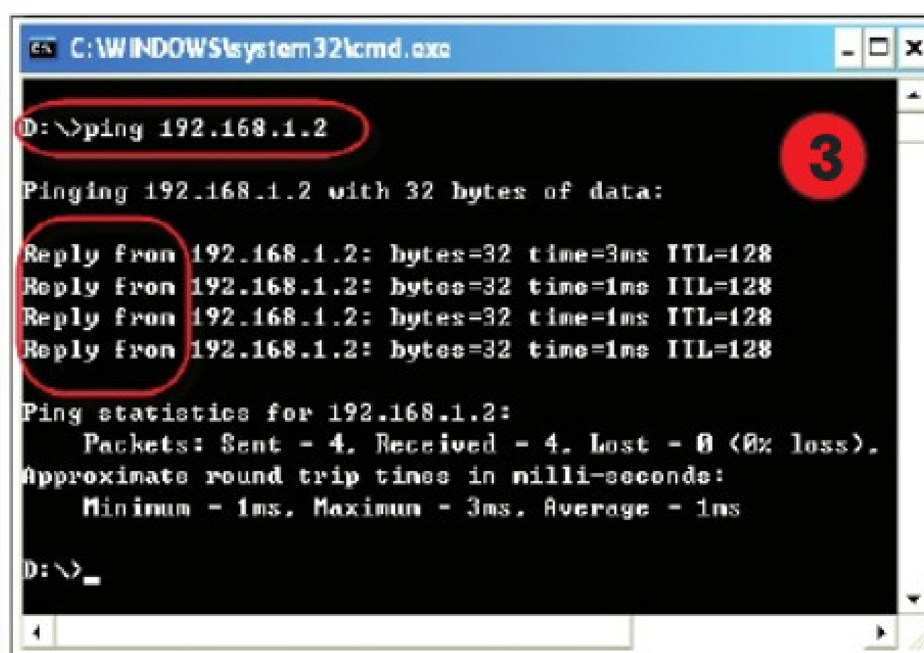
1）保证你的两台电脑已经在同一个局域网、同一个工作组之内，并且能互相访问。点击“开始菜单→运行”，输入“CMD”并回车打开命令行窗口，输入命令“ipconfig”并回车，能得到本机器的IP地址（图2），两台机器的IP地址前三段必须与默认网关（Default Gateway）一致，否则就应手动修改网络连接属性中的TCP/IP设置使其相符。

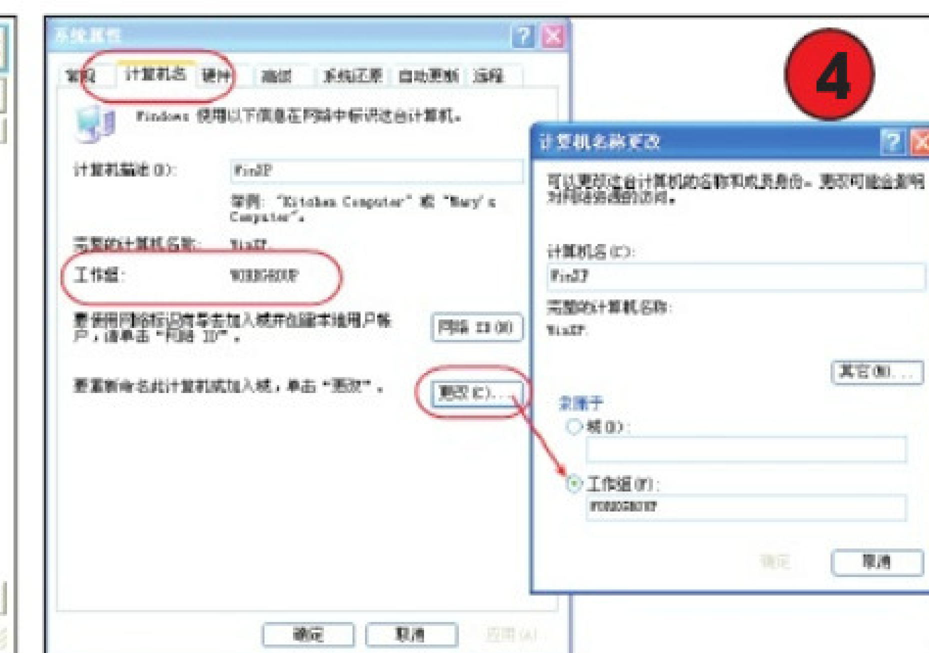


2）在另一台机器上使用命令“ping对方机器的IP地址”，能够全部收到“Reply from...”，证明可互相访问（图3）。

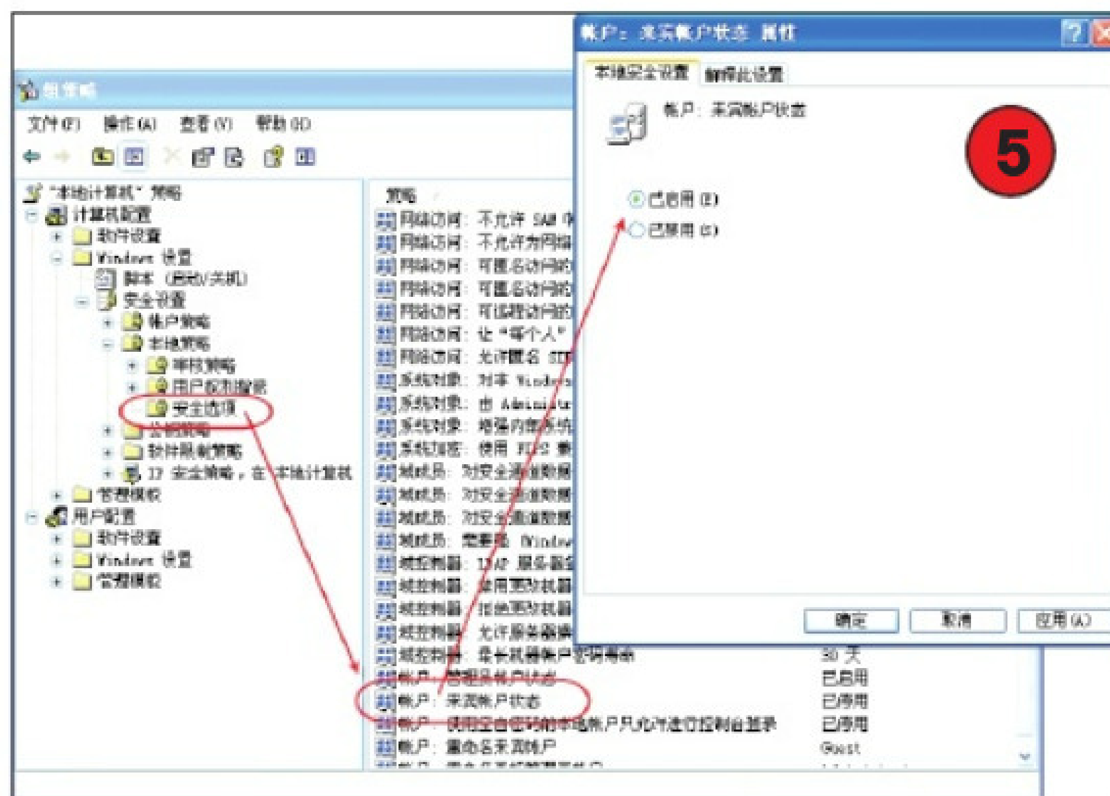
3）在“我的电脑”上右击，选择“属性”，进入跳出对话框的“计算机名”选项页，应保证两台机器在这里的“工作组”都一致并且未加入域（限家庭共享），如果不同，请点击右下“更改”手动改名（图4）。

注： 有些防火墙会阻挡同局域网内“ping”命令，测试连接时不妨临时将其关闭。部分防火墙还会阻挡文件共享功能，如果发现本节解决方法试过后无效，很大可能是防火墙默认禁用，亦可尝试暂时关闭以进行测试。

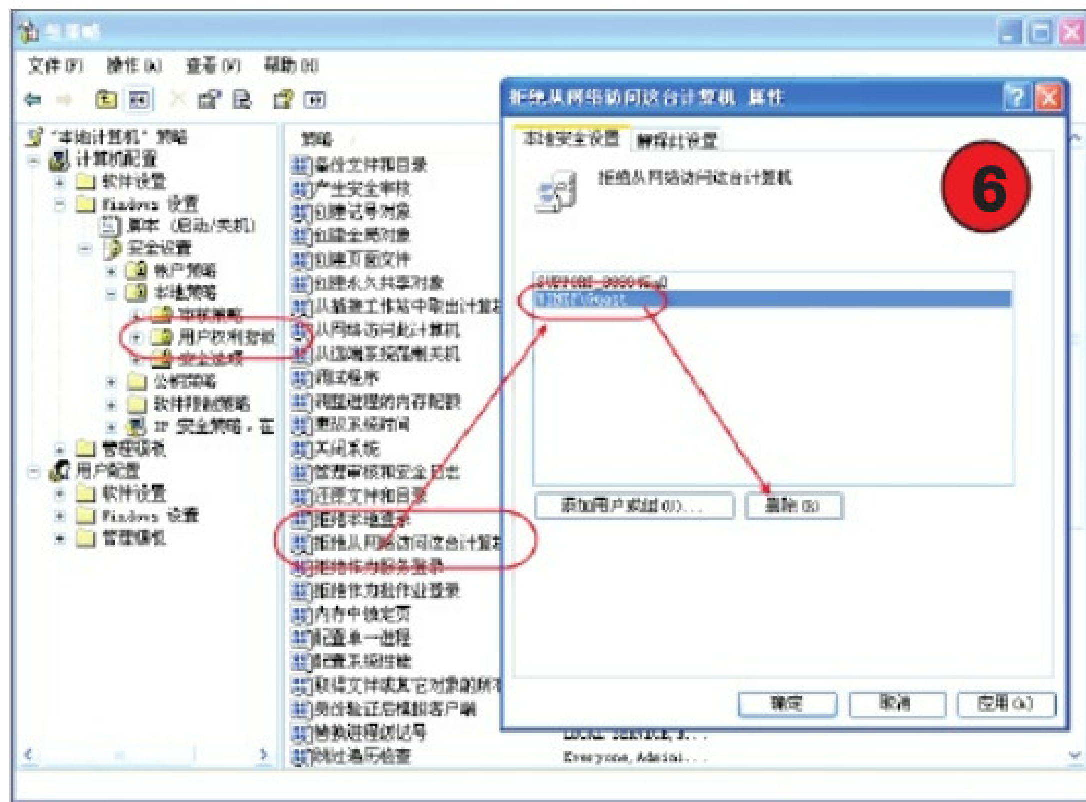




4）接下来要保证来宾（Guest）用户的访问。由于WinXP会默认使用Guest用户来访问网络共享，但实际上它默认又没开启Guest用户（Pro版），这是造成许多WinXP机器之间不能访问的最大原因。此时可点击“开始菜单→运行”，输入“gpedit.msc”并回车打开组策略窗口，在左侧依次选择“计算机配置→Windows设置→安全设置→本地策略→安全选项”，找到右侧“账户：来宾账户状态”，双击后选择“已启用”并确定（图5）。



5）之后，还需要保证另一处策略的设置。请在“计算机配置→Windows设置→安全设置→本地策略→用户权利指派”中找到“拒绝从网络访问这台计算机”策略，双击后，如果其中有“GUEST”账号，应将其删除（图6）。

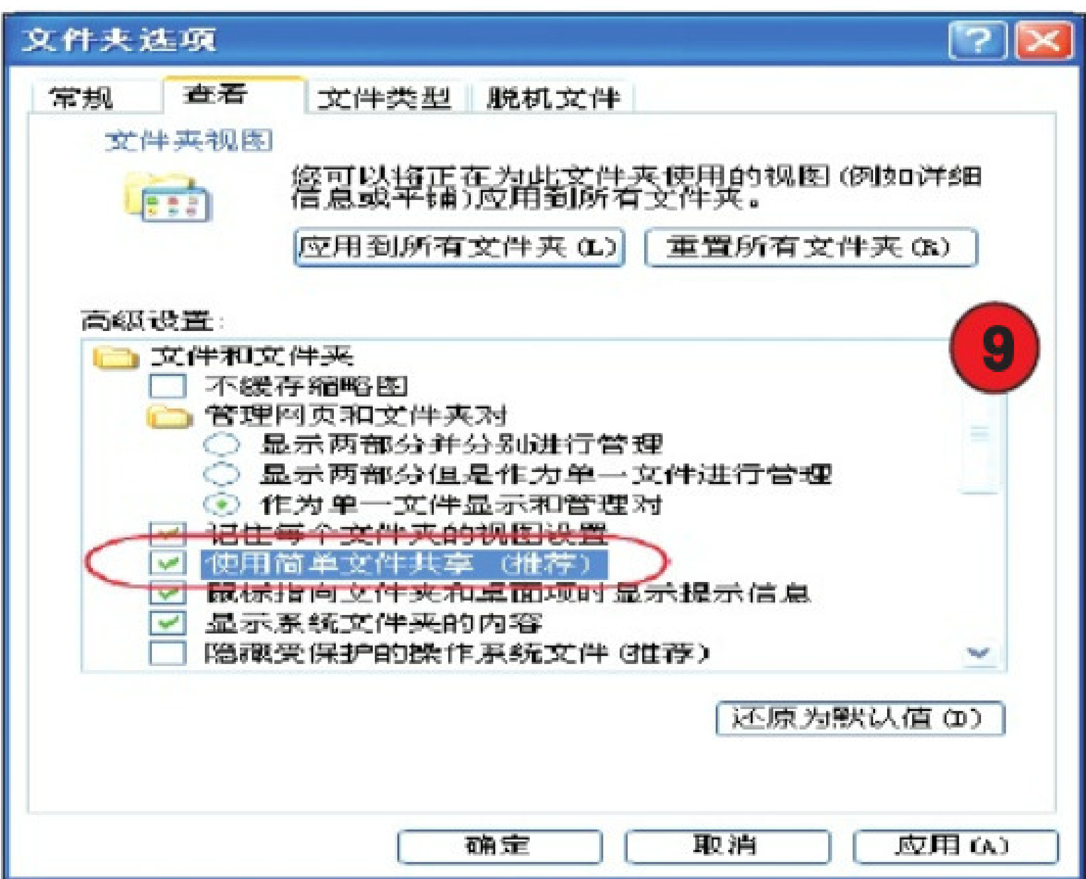


6）当然，如果你对Windows账户系统有所了解的话，也可遵循默认设置禁用Guest用户，这样你将会在首次访问共享文件夹时，被要求输入用户名和密码。这时键入在对方机器上已建立的用户（如“WinXP\Administrator”，其中“WinXP”是对方的机器名），再输入对应的密码，亦可访问。不过，这种情况下还需在被访问机器上保证另一处组策略，那就是同在上述“本地策略→安全选项”之下的“网络访问：本地账户的共享和安全模式”，请把它从默认的“仅来宾”改成“经典”（图7）。否则当你访问这台机器时，跳出的对话框将默认把用户名设为“对方机器名\Guest”且无法让你修改（图8），而前面提到，这时Guest又已经禁用……（好吧，我也不知道为什么微软会有这样自相矛盾的设计……）

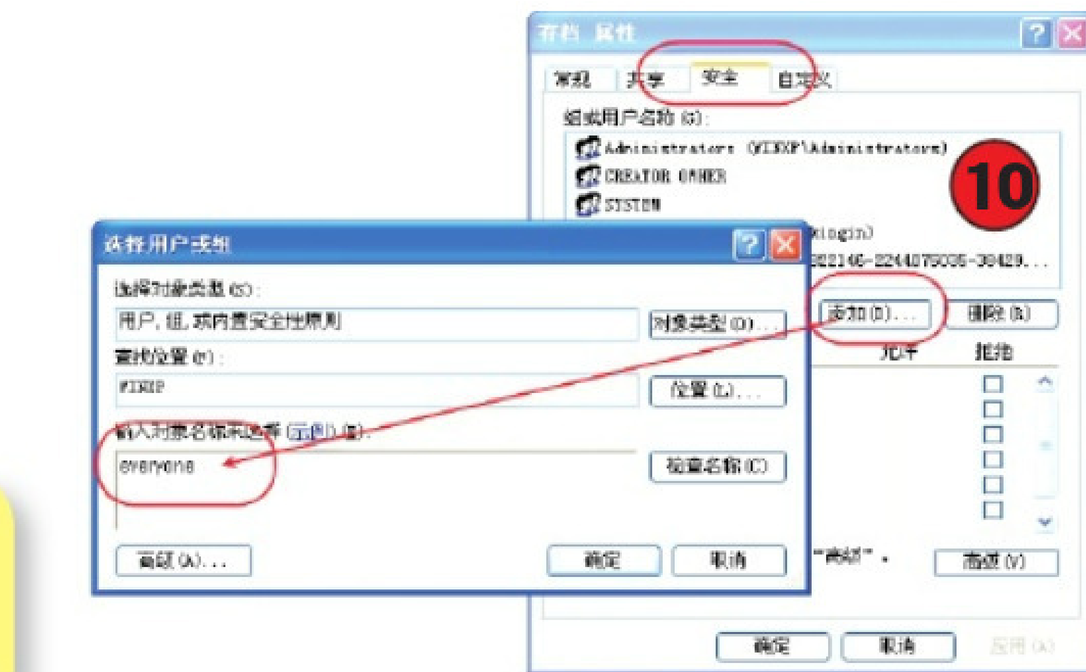


为了避免大家迷糊（事实上笔者也曾迷糊了很长一段时间），以下再把上面的逻辑整理一下：如果你开启了Guest用户，对方就可默认用Guest登录共享，无需输入用户名和密码，后面的“仅来宾”或“经典”也不用再管；如果没有开启，那就需要对方手动输入其他用户名登录，同时必须把“仅来宾”改为“经典”登录。另外笔者必须提醒：如果你正在试验性地修改一些设置以解决此问题，请在每次设置完成后重启两台机器，因为WinXP有时会有记忆性，必须重启才可看到真正的“试验结果”。

7）完成以上设定后，如果新共享的文件夹对方能看见、但却拒绝访问，这时多半是权限的设置问题。这种问题多出现在修改了WinXP用户权限模式的系统上，最简单的方法是改回“简单文件共享”：点击资源管理器菜单“工具→文件夹选项”，在弹出的对话框中进入“查看”选项页，勾选“使用简单文件共享（推荐）”并确定（图9）。之后再重新共享即可。



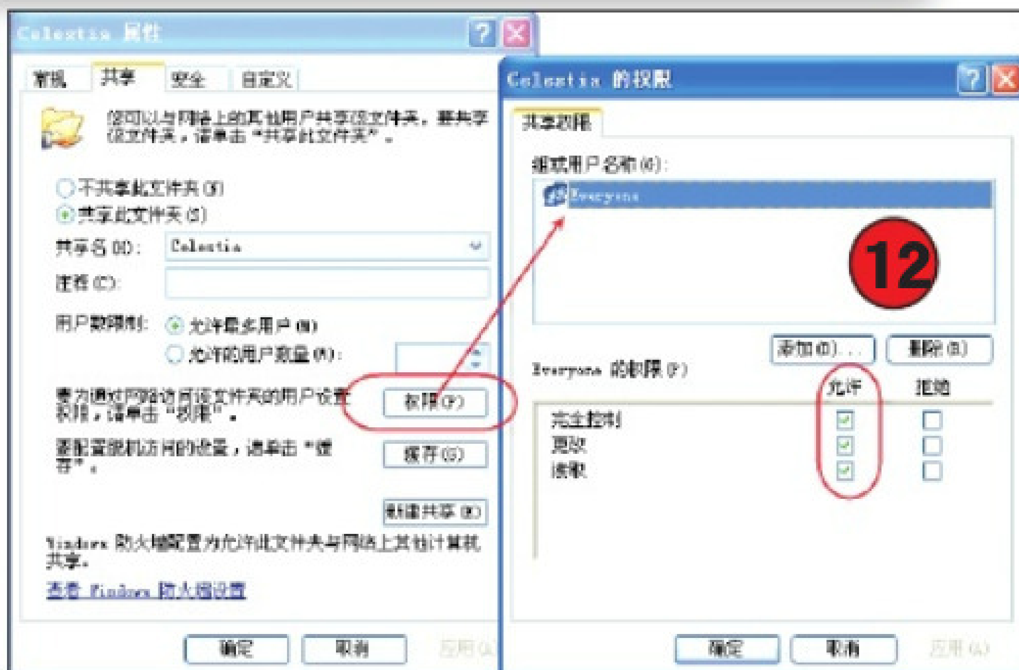
8）不过，如果你觉得放弃不了更明确更好用的权限管理功能（即关闭了“简单文件共享”），那么需在共享某文件夹后进一步设定其访问权限。由于WinXP Pro在这种情况下添加共享时默认未将“Everyone”或“Guest”用户加入，因此对方身为Guest当然会被拒绝。此时只要在文件夹属性的“安全”选项页中，将“Everyone”用户添加进来即可（图10）。

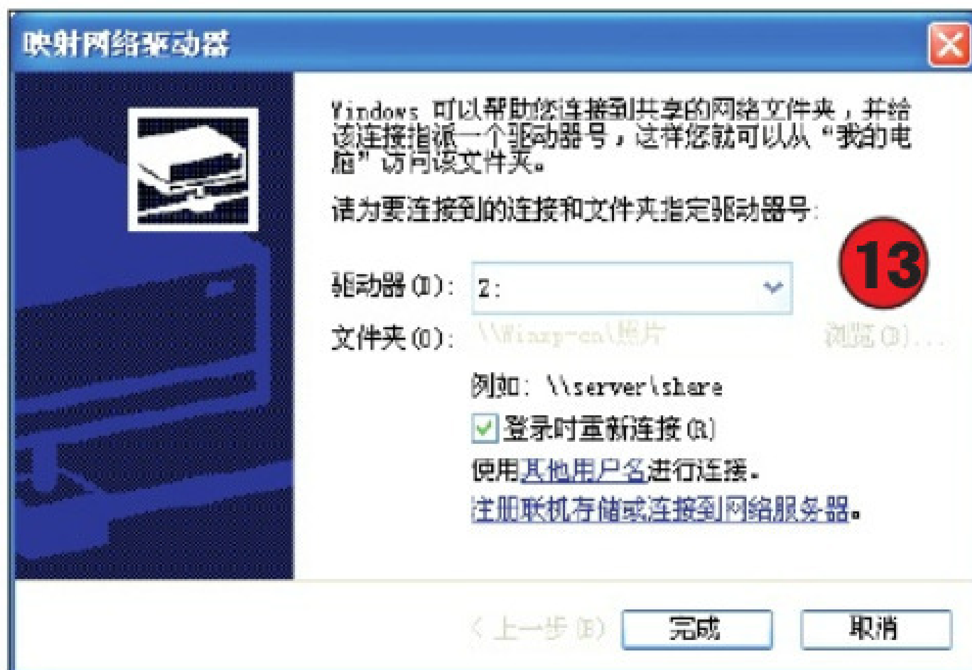


9）如果要使共享文件可写入可修改（默认只读），还需进一步开启Everyone用户的其他权限，这里注意，除了在“安全”选项卡下赋予“Everyone”可写属性之外（图11），还需要在“共享”选项页下点击“权限”，同样赋予“Everyone”可写属性（图12）。

小技巧：将常用共享文件夹映射为本地磁盘符，可有效提高操作效率，不用再到“网上邻居”层层访问。方法是在共享文件夹上点击右键，选择“映射网络驱动器”，再按向导操作即可（图13）。

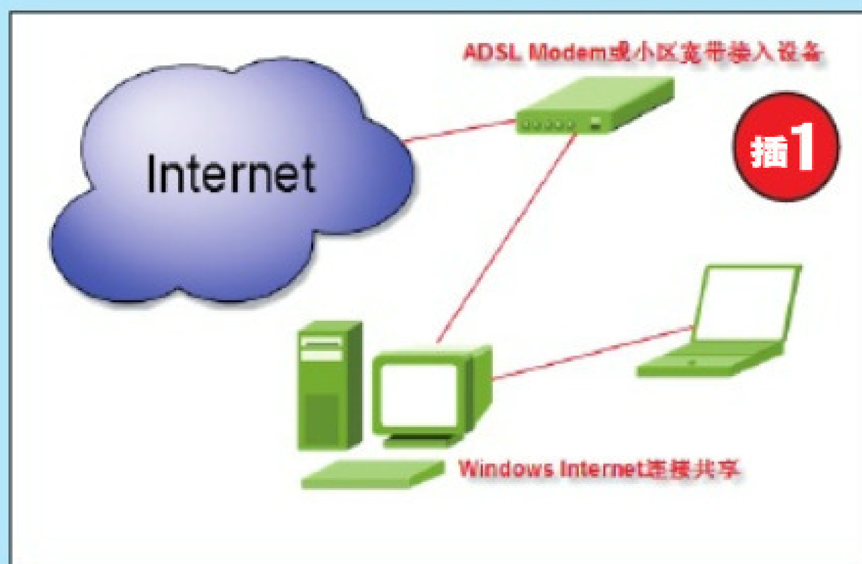




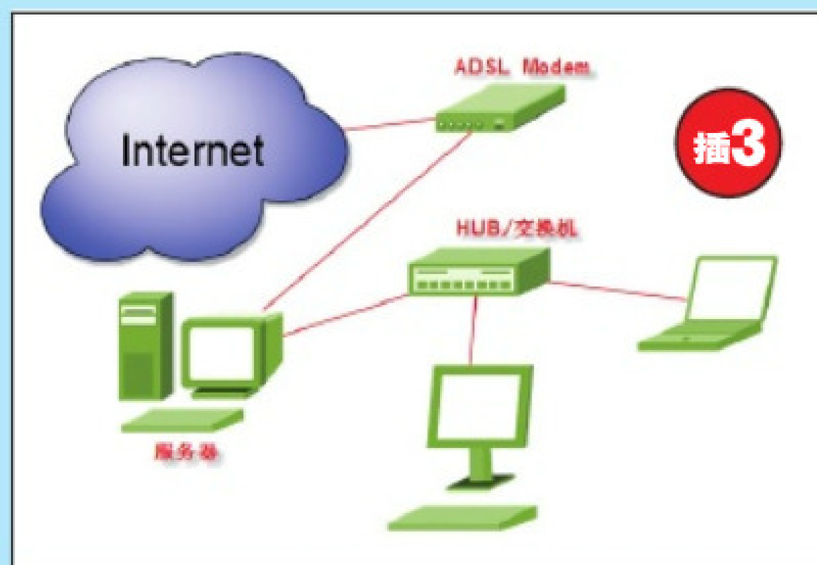


家庭局域网的架设

架设局域网的方法有很多，例如双机互联＋Windows Internet连接共享（**插图1**）、多机对等网＋WinGate、Sygate、HomeShare等代理或网关软件（**插图2**）、服务器主从网络（**插图3**）等。不过这些方式都比较复杂，并且依赖于电脑上的软件设置，一旦机器数量发生变化、或者系统崩溃重装，一切都需要重新设置，对于家庭用户而言，实在算不上方便。







因此对于只有几台电脑、且要同时照顾灵活性（有移动电脑）的家庭组网而言，最方便的还是路由＋HUB/交换机方式。无论你是采用固定IP的小区宽带上网，还是直接用ADSL Modem拨号，都可让路由器对上网账户及密码进行管理和控制，而多台电脑只要连接到路由之后的HUB或交换机上，基本无需设置，就能正常上网（如果要进行端口映射，则还需手动配置局域网内部IP地址）。这种方式请参考**插图4**。



小提示： 对于家庭用户而言，交换机与HUB功能类似，但更为稳定，目前二者价格相差不多，一般情况下可优先购买交换机。

不过，用户所面临的实际情况一般都与插图4有所区别，原因在于其中某些部分的一体化。例如有的ADSL Modem自身就带了路由功能（大部分默认未开启，需自己手动打开，请购置机器或申请ADSL账号时就向对方问清楚），这样只要添置一个HUB或交换机即可（**插图5**）。第二种情况最为常见，自己买的路由就带有多个LAN端口（不妨看作路由和HUB/交换机一体），如此作为小型家庭应用已经够用，就无需再添置HUB或交换机；这种情况下，根据所使用的机器是否具备无线网卡，你还可选择无线路由（**插图6**）。最后一种情况，也正是时下最为简便的方式，那就是使用ADSL Modem＋无线路由＋多个LAN出口的一体机，如此用ADSL拨号上网，将可使你总电源附近的布线环境达到最为简洁的地步——因为全一体了，中间的连线少了，而且要用的电源线也同样减少（**插图7**）。





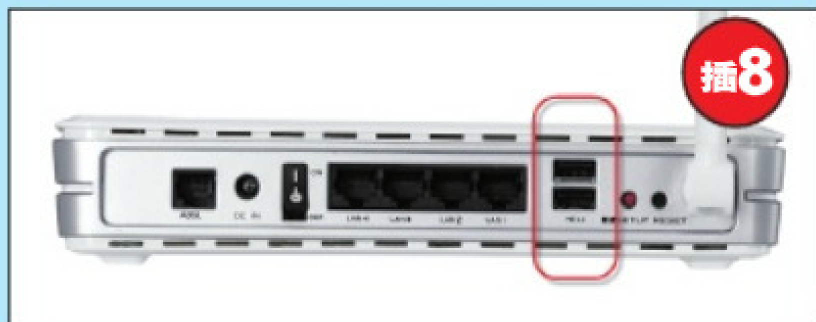
不过时下无线ADSL Modem路由还未在国内普及，并且产品之间存在着细微的差别，如果你要选择这类产品，笔者重点建议关注以下方面：

1.有无多个有线LAN接口。少部分产品延续了传统ADSL猫的“特色”，只有一个LAN接口。这种产品看似可对付一般情况（尤其是一个台式机，一个笔记本），但当需要临时插两根网线时，则会备感沮丧。



2.无线能力。估计54Mbps的802.11g连接速率一般产品都应满足，但不同产品的无线发射能力会不同，笔者曾有朋友使用通讯公司赠送的这类产品，隔一堵墙之后信号就变得非常弱。因此购买前应在这方面做一些调查。

3.其他功能。这类产品还可能具有USB网卡、USB接口及管理功能，前者连到电脑的USB口上就直接是一个外接USB网卡，而后者连接USB硬盘/闪存后则可当成存储服务器或是专用的下载服务器（例如脱机进行BT下载），还可连接网络打印机、网络摄像头等（**插图8**）。具有多功能的产品价格自然也较贵，可根据自己的实际情况选择。

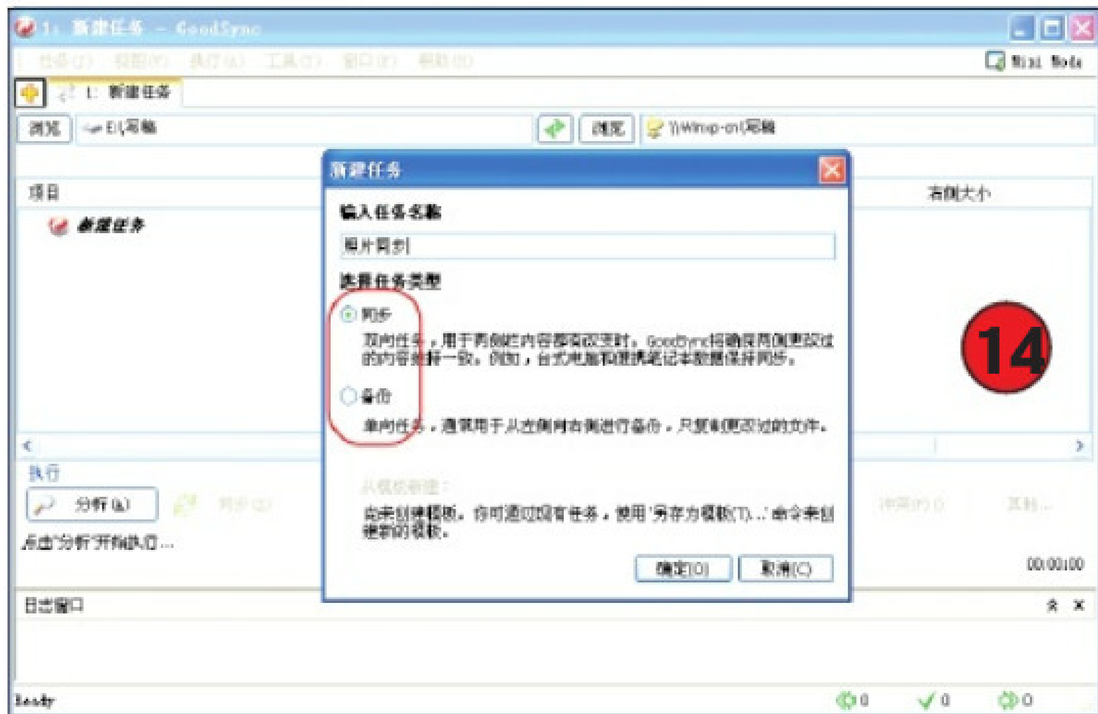


2.同步或备份

使用同步软件往往是用来减少重复从共享文件夹拷贝的麻烦，同时，如果同步是单向的，那么也可看作是一种备份。不过，假如同时在两台机器上操作相同的文件（例如处理数码照片），好的同步软件还需判断：当两台机器有相同文件时，你是希望用新版覆盖旧版，还是保留旧版（即双向同步），或是不处理这个文件（即新旧都保留）——而绝不是简单的覆盖。以下要推荐的GoodSync软件，就能满足这样的需要，并且使用相对简单，支持简体中文。

该软件针对两个存储主体设计（例如两台共享软件的机器，本地对FTP服务器，或本地硬盘对USB移动硬盘），30天之内无限制使用，30天之后如果不注册，则最多只能同步3个文件夹，且每个文件夹最多只能同步100个文件。最新版下载：http://www.goodsync.com/cn/download.html。以下我们就以两台机器上的数码照片同步为例讲解其使用。

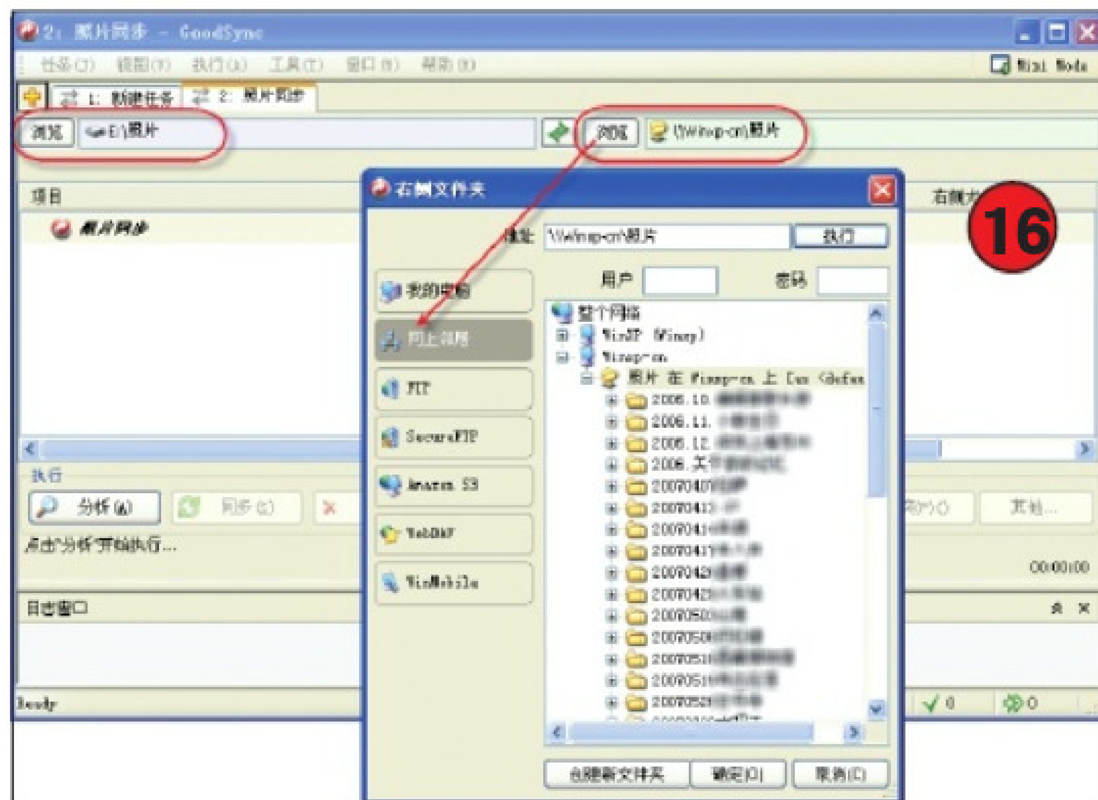
1）首先新建任务。点击菜单“任务→新建”，在跳出的对话框中键入任务名，并选择任务类型（图14）。这里可选双向的“同步”或单向的“备份”，如果只是备份，接下来的设置会简单很多。以下我们选择“同步”。



2）选择源文件夹和目标文件夹。点击左右两侧的“浏览”键分别选择，从选择界面中也可看到这款软件支持网上邻居、FTP甚至WinMobile等多种存储目标（图15）。这里在左侧找到本地文件夹，右侧找到共享文件夹，注意这里和前面说到的一样，必须要先能访问共享文件，如果你不是使用Guest用户，这里还需要填写共享用户名和密码。

3）点击两处来源之间的绿色双箭头按钮进入常规选项（图16），在这里重要的设定包括：是否同步触发删除（一方删除则另一方也删除）、是否在删除/替换时保留原来的旧版本、文件及文件夹大小写是否敏感（选择后a.jpg与a.JPG将视为不同文件，建议Windows系统取消该选择）。所有选项都可用鼠标悬停其上来显示下方的详细说明。





4）点击选项中的“过滤器”页，这里可选择将某些文件夹/文件排除（图17），支持通配符，例如“20080126*”就可排除“20080126.北京故宫”这样的文件夹或文件；还可以指定只包括某些文件，例如“*.jpg”就使得程序只会同步JPG文件。此外还有排除空文件夹、隐藏、系统文件/文件夹的选项。



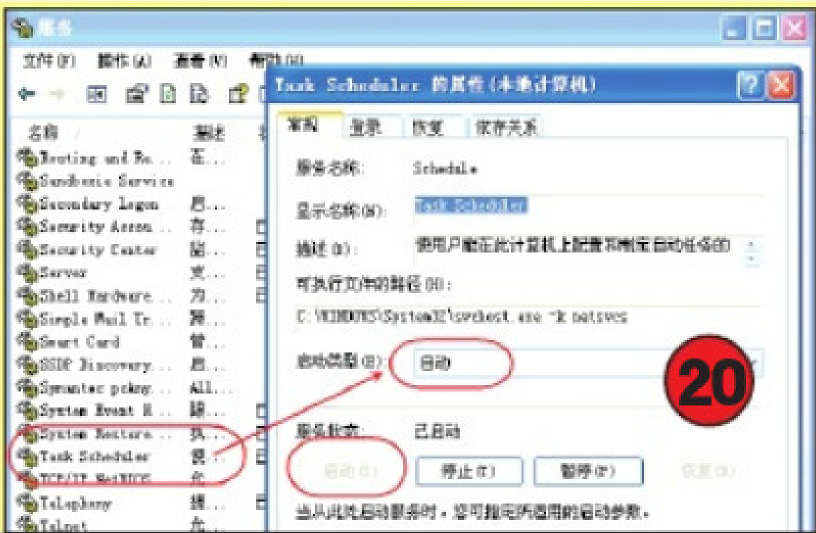
5）选项的“自动”页面可设定同步任务自动执行的时机（图18），例如你可设定在软件启动或系统注销时执行一次该同步任务，当然最常用的是定时执行。这也分两种情况，如果你允许GoodSync随系统启动，那么可直接在界面上的“定期执行”下设定间隔时间。



6）如果不愿GoodSync平时占系统资源，那么也可使用Windows系统的任务计划来安排定时同步。其方法是点击上图“使用任务计划”中的“配置”按钮，软件将打开系统的任务计划（图19），在“计划”选项页下即可新建多个定时任务（例如每天执行一次、每周再执行一次，当然这里往往只需建一个定时即可）；得益于软件作者的良好设计，计划任务到期执行之后，软件会自动退出，因此你可放心它不会占用你有限的内存资源。



提示： 如果希望使用系统的“任务计划”，那么必须保证该服务是开启的。若是该服务关闭，软件中会出现错误提示，解决方法是点击“开始菜单→运行”，输入“services.msc”打开“服务”，然后在其中找到“Task Scheduler”并双击，启动服务并将其启动类型设为“自动”（图20）。



7）进行分析。以上设定都完成后，就可点击左下角的“分析”按钮，分析完成后，软件会显示哪些文件/文件夹需处理，以及它们的复制方向（图21）。其中绿点表示不会复制，而左右绿箭头则表示需处理的方向。双箭头出现在文件夹项目之上，其上的数字表示该文件夹下需处理的文件数目，如果出现箭头上打红叉，表示会有潜在错误（例如前面未取消大小写敏感，两边又恰有仅名称大小写不同的文件，这里就可能会出现问题，因为Windows对文件名大小写不敏感），应手工排除。此外，软件还会给出左右文件的修改时间，空白表示该侧文件尚不存在。最后，这里只给出了需更改的项目，如果想查看所有项目，请点击右下的“全部”按钮。



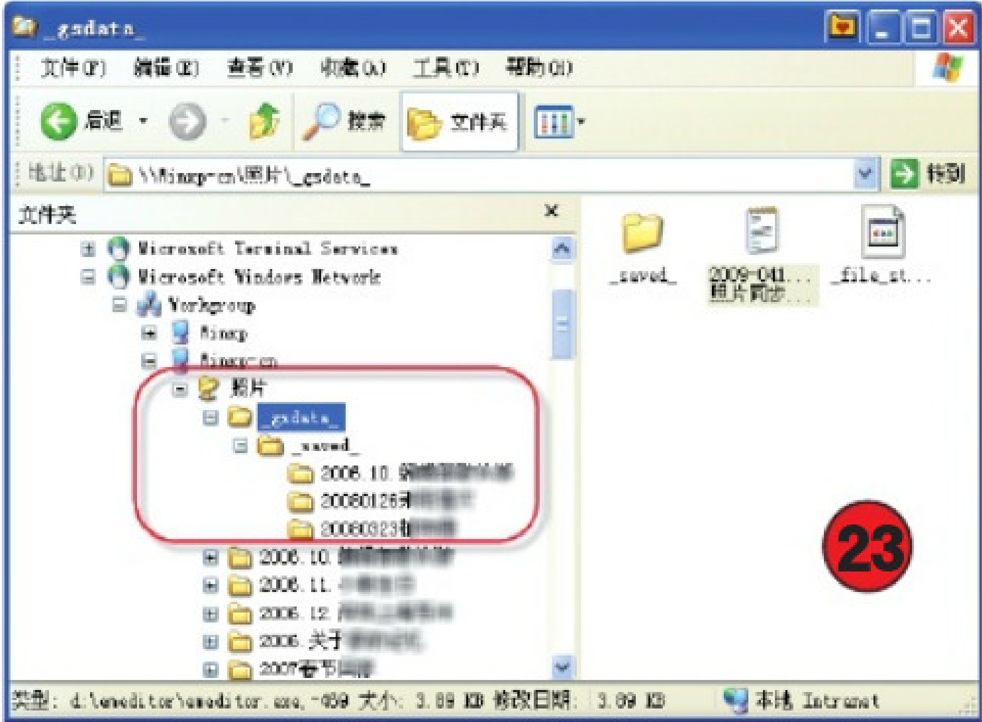
小提示： 如果分析时，底部出现红字提示出错，一般是因为存储目标不可访问，或者原本应可写的部分，并没有设置写入权限（Windows共享默认不可写，请参照上一部分设置写入权限）。

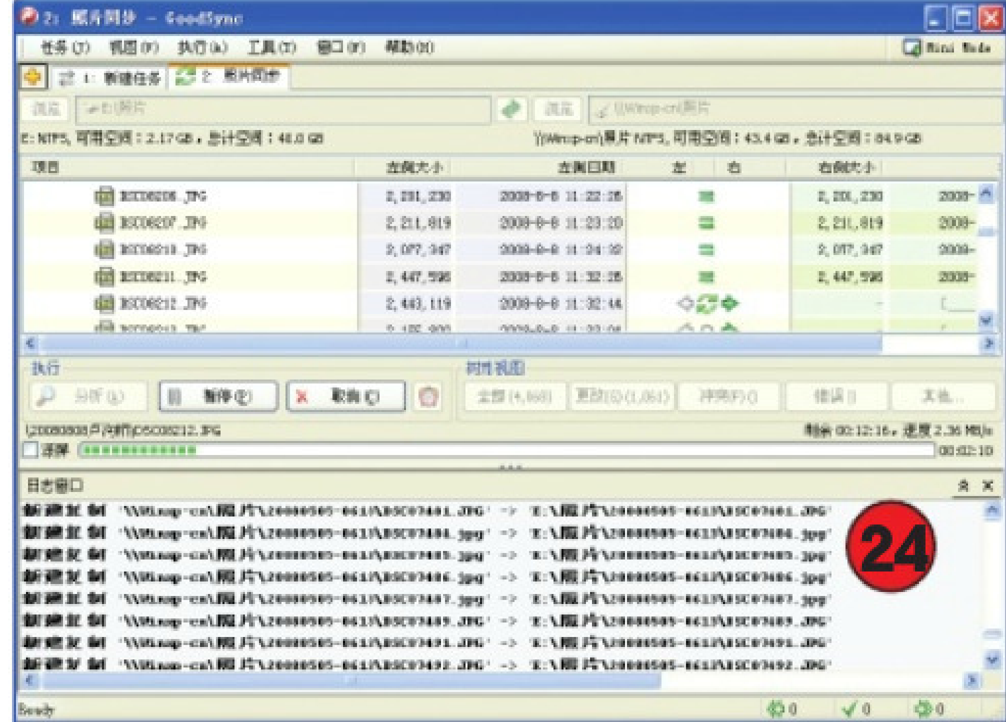
8）进一步进行细节设置。由于软件判断同步方向的原则是修改日期——后修改者覆盖前修改者。因此如果你有一些特殊需要，应进一步查证。在待处理项目上右击鼠标，即可选择快捷查看两侧的文件/文件夹，或将该项目排除、仅包含，还可选择改变其同步方向（图22），总之非常方便。



9）同步。完成设定后，即可点“同步”按钮开始复制文件。该过程中会随时更新同步状态，标上“=”号的项目即已同步；同时，下方的日志窗口可查看更多的细节（图23）。你亦可随时点击按钮“暂停”或“取消”该同步。

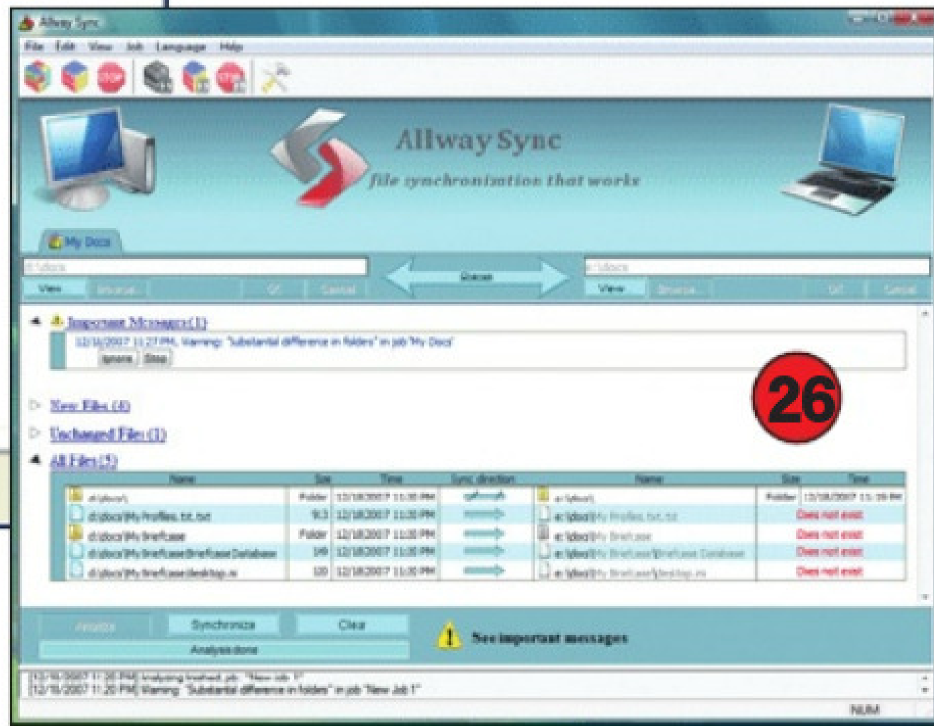
补充说明1：如果在前面的设定中选择了“保留已删除/替换文件的旧版本”，那么有版本替换时，被同步文件夹下的“_gsdata__saved_”子目录，将会保留原有的版本，你可到这里处理这些文件（图24）。注意“_gsdata_”为隐藏属性，因此如果看不到，请点击资源管理器的菜单“工具→文件夹选项”，在“查看”选项页下勾选“显示所有文件和文件夹”。





补充说明2：如果你希望备份文件之后同时还能压缩，那么SyncBack是一个不错的选择（下载：http://www.onlinedown.net/soft/38632.htm，共享版，图25），但在人性化上还是GoodSync胜出一筹。如果你有三处以上的存储目标需要同步（比如A、B、C三台机器），那么AllwaySync是更好的选择（下载：http://allwaysync.com/zh-chs/download.html，免费版，图26），某种程度它相当于GoodSync的高级版，功能更多，不过设定起来也比GoodSync复杂些。


25



26

3.协同工作

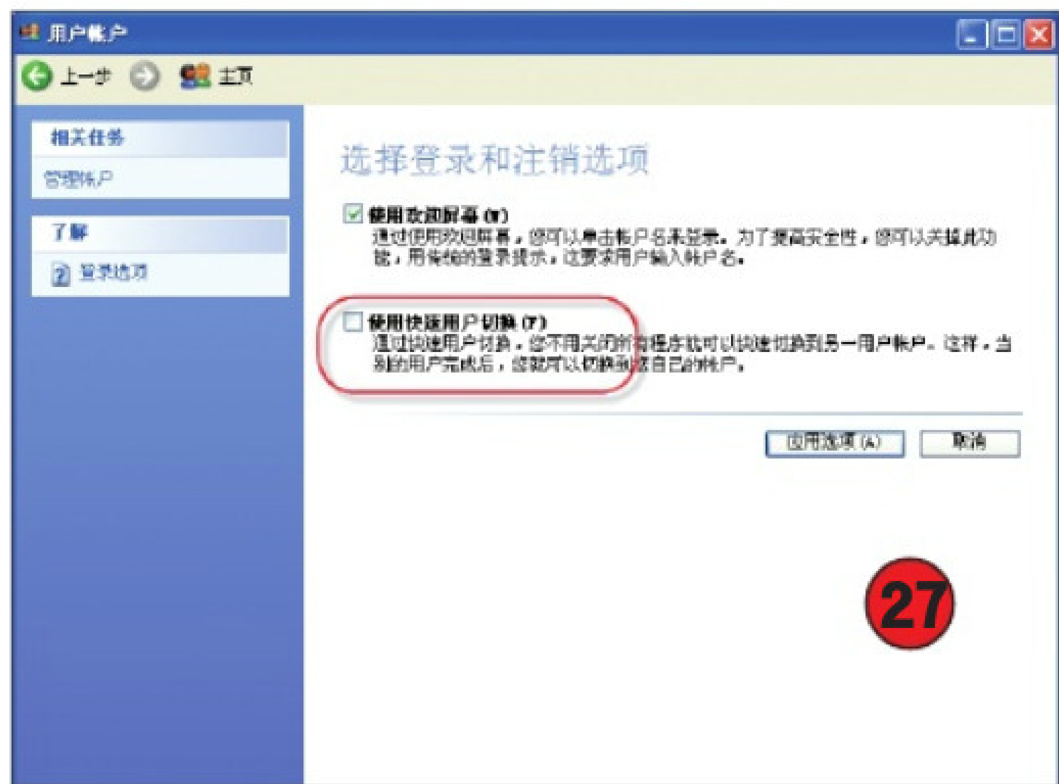
如果你的目标并不是备份，而是希望两台机器上可协同工作，一台机器总是联机处理另一台机器上的文件（俗称“挂在某机器上操作”），那么WinXP Professional版自带的“脱机工作”功能，将是比同步软件更快捷也更简便的选择。它可保证在对方机器脱机时，你仍能对其上的共享文件进行操作（此时相当于虚拟到本地来操作），当对方再度联机，你对其上文件进行的变更会自动更新（相当于本地的虚拟覆盖对方真实的共享文件）。如果家中有多台电脑被多人同时使用，并且互有协同操作；或者你经常在移动式笔记本上编辑固定台式机上的文档，那么不妨来看一下该功能是否能满足你的需求。

1）要使用该功能，首先需将系统的“快速用户切换”功能关闭，方法是打开“控制面板→用户账户”，点击“更改用户登录或注销的方式”，在下一步勾除“使用快速用户切换”并应用（图27）。

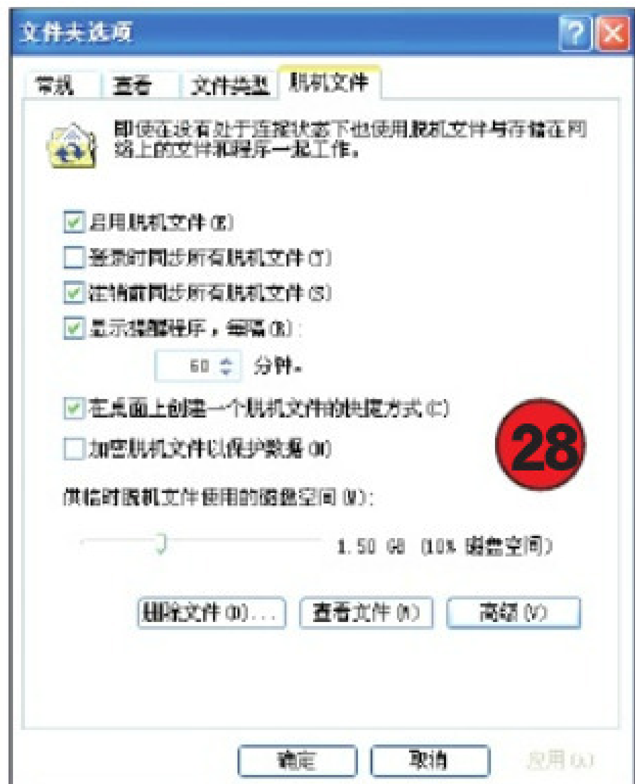
2）之后在资源管理器中点击菜单“工具→文件夹选项”，在“脱机文件”选项卡下选择“启用脱机文件”（图28），在这里还可自行设定脱机文件所使用的硬盘空间。

3）点击“高级”按钮，可进一步设置网络连接中断时是否对某台机器展开脱机工作（图29）。

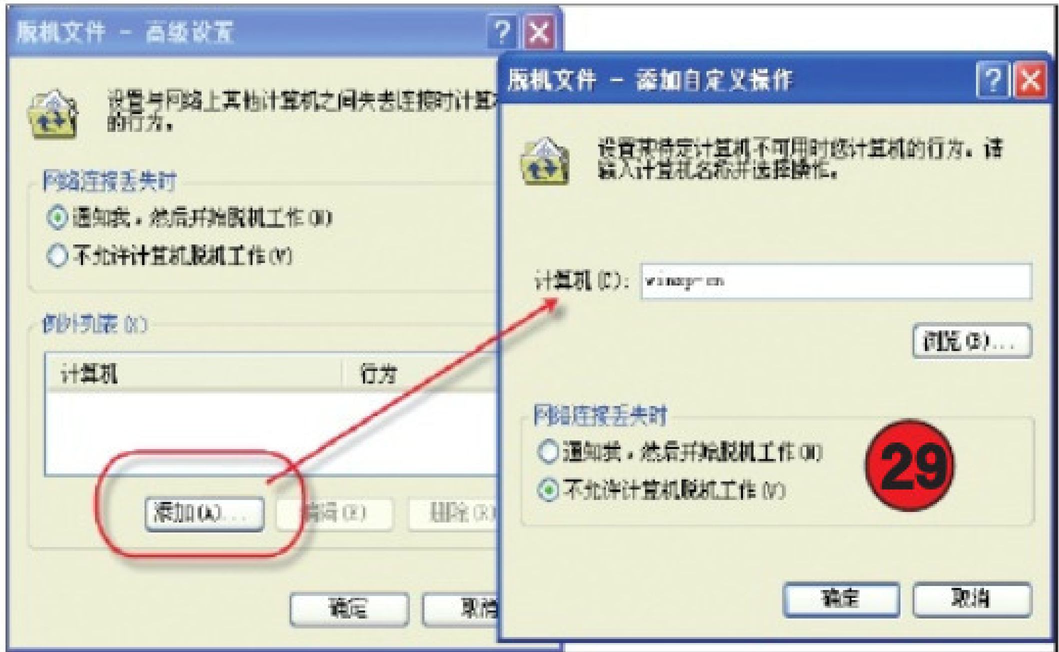
4）在网络邻居中选定你想要脱机工作的文件夹或文件，在其上点右键，选择关联菜单中的“允许脱机使用”（图30）；或者也可在选定文件后点菜单“文件→允许脱机使用”。



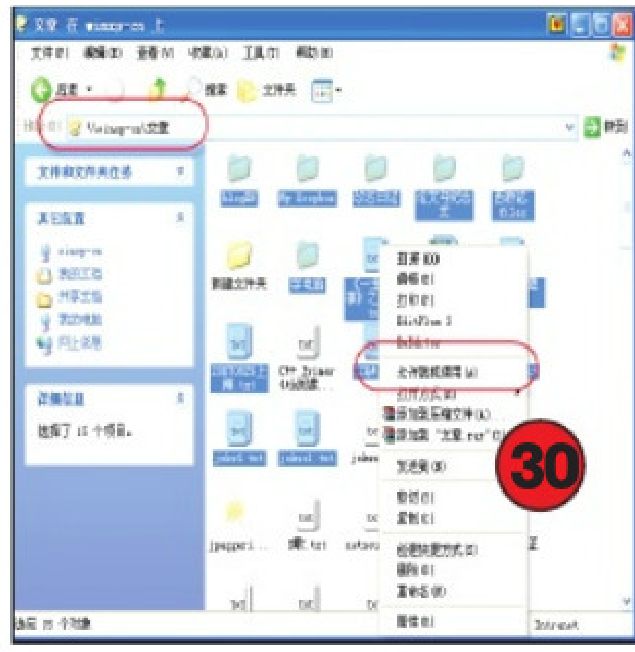
27



28



29


30

提示：一些右键菜单清理软件可能会失误清除“允许脱机使用”菜单项，这样即使开启了脱机功能也不能正常使用。若出现此问题，请运行“regedit”打开注册表，在“HKEY_CLASSES_ROOT*\ShellEx\ContextMenuHandlers\Offline Files”之下，将默认值设为“{750fdf0e-2a26-11d1-a3ea-080036587f03}”（不包括双引号）；在“HKEY_CLASSES_ROOT\Directory\ShellEx\ContextMenuHandlers\Offline Files”之下做同样处理。

5）这时将进入“脱机文件向导”，设定脱机工作的一些细节。在第二步，向导会问你是在“登录和注销时自动同步处理脱机文件”（图31），这指的是在这两个时点会尝试同步已改变的脱机文件（因为是在本地上编辑副本，需要与原机器的源文件同步）。



31

6）第三步会提示你是否在系统托盘处启用提醒程序，以及是否创建脱机文件夹的桌面快捷方式——这样就能直接从桌面访问脱机文件夹（图32）。

7）之后向导开始创建本地的脱机文件副本，被脱机同步的文件会在图标左下角多出一个双蓝箭头的标志（图33）。



8）创建完毕后，假若对方机器脱网，你仍可像往常一样在“网上邻居”访问并处理对方机器上的脱机资源，不过非脱机使用的文件/文件夹当然是一个也看不见了（图34：所有文件都有脱机标志）！

9）你可从桌面的“脱机文件的快捷方式”找到可脱机处理的文件/文件夹，但这里是所有文件都列在同一目录下（图35：没有一个子文件夹），如果脱机文件中包括许多子文件夹，则很不方便。

小提示： 脱机文件的实际存储位置是在系统盘的“WINDOWS\CSC”目录下，其中的文件名都是系统分配的，因此请不要改动此文件夹。如果要控制其大小，请在前面的第2步设置。

10）按照之前设定的同步时机，系统会在注销或登录时同步脱机文件。但若是你想即刻同步，请在编辑好的脱机文档上点右键，选择“同步”（图36）。若此时共享资源的机器已联机，则会成功同步。

二、联机控制

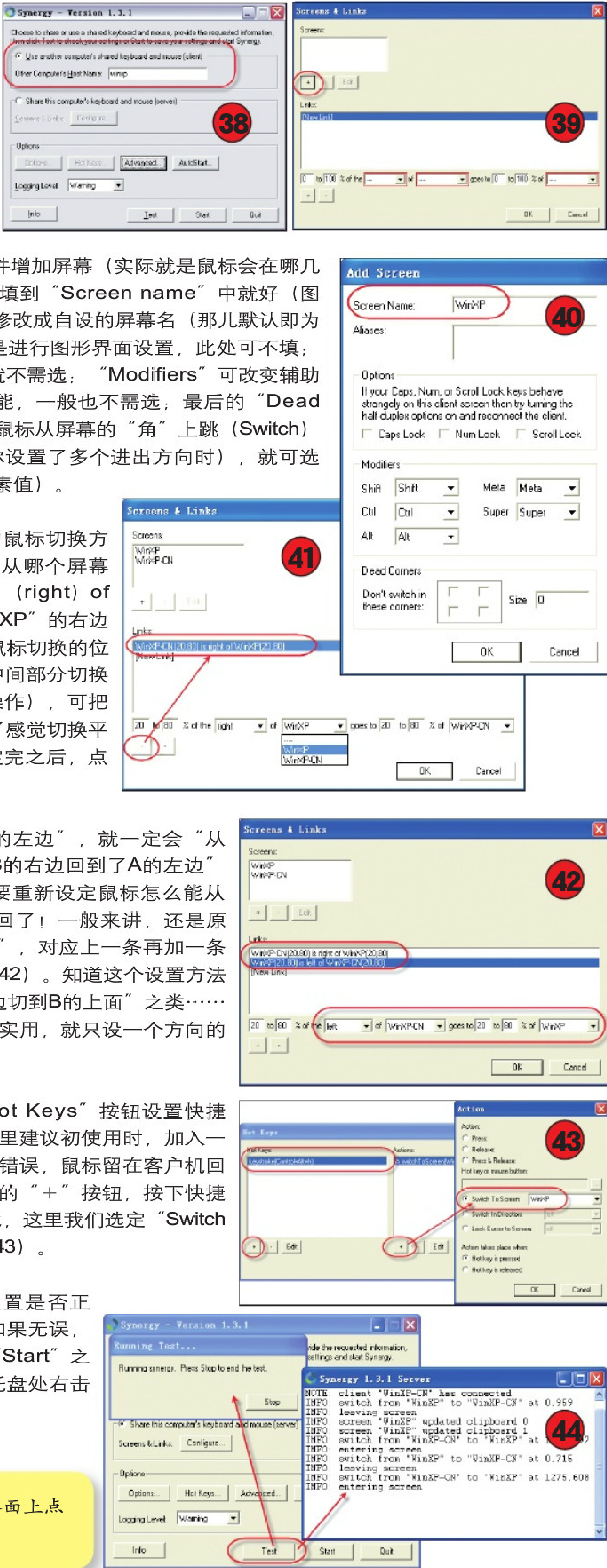
文件共享、备份与同步，几乎是家庭共享中最有价值的操作。不过看起来它们并不是很有趣，要说到最有趣的操作，还是基于局域网连接的跨机器控制。当然，在有趣之外，它们同时也能带来不错的实用性。

1.跨机器使用键鼠

经常看到在一个桌子上同时操纵两台电脑（往往是一个笔记本和一个台式机）的用户，会时不时找下鼠标和键盘，因为一会在这台机器上摆弄，一会到另一台机器摆弄，确实容易晕头转向。但实际上使用一款叫做“Synergy”的免费软件，你就可用一台机器上的键鼠同时操纵两台机器——实际使用中，只要将鼠标“移出”当前机器屏幕的某个边缘，它就会“跳”到另一台机器的屏幕上，连同键盘一起开始对另一台机器起作用。这款软件有多个操作系统的版本，因此即使你一台机器用的是WinXP，另一台机器使用Linux，它也同样可使用！Windows的版本可到http://www.onlinedown.net/soft/5666.htm下载，其他版本请到官方网站http://synergy2.sourceforge.net/下载。

由于涉及到鼠标从哪边“出去”从哪边“回来”的问题，这款软件的设置需要些耐心和细致。其中最基本的概念是Server（主机）和Client（客户机）：键鼠操作被共享的机器是主机，而另一台使用外来键鼠的则为客户机。需要对两边采用不同设置（两台机器均需安装本软件）。现在我们有两台机器“WinXP”和“WinXP-CN”，它们从左到右依次排开，我们将用“WinXP”作主机。

1）在机器“WinXP”上执行主程序，选择第二项“Share this computer's keyboard and mouse（server）”，即将其设为主机、共享其键鼠（图37）。



2）在机器“WinXP-CN”上执行主程序，选择第一项“User another computer's shared keyboard and mouse（Client）”，即将其设为客户机、使用别的机器上的键鼠，不过这里还要填上所使用主机的名称，这里填“WinXP”即可（图38）。

3）回到主机“WinXP”，点击“Configure”打开配置窗口（图39）。

4）点击上图“Screens”下方的“+”号，为软件增加屏幕（实际就是鼠标会在哪几个屏幕上工作）。这里建议只要将两个机器的计算机名填到“Screen name”中就好（图40），否则你还要在主界面上点“Advanced”进一步修改成自设的屏幕名（那儿默认即为计算机名）。下方的“Alias”是设置别名，如果你只是进行图形界面设置，此处可不填；“Options”是用于解决特殊硬件问题，一般没有问题就不需选；“Modifiers”可改变辅助按键在该屏幕中的作用，例如将Alt键修改为Shift键功能，一般也不需选；最后的“Dead Corner（死角）”是用于解决边角问题，如果你不希望鼠标从屏幕的“角”上跳（Switch）到另一屏幕（因为这样可能会引起混淆，特别是如果你设置了多个进出方向时），就可选择某个角，再设定该角周围多大范围内不允许切换（像素值）。

5）将两台机器的屏幕都加入后，开始进入细致的鼠标切换方向设置（图41）。这个设定主要是为了让软件知道：从哪个屏幕的哪一边出去后，将进入哪个屏幕。例如我们这样填：（right）of（WinXP）goes to（WinXP-CN），那么就是说“WinXP”的右边就是“WinXP-CN”。“%”之前的两个数字，是规定鼠标切换的位置，比如你希望鼠标只能从“WinXP”屏幕右边缘的中间部分切换出（这样可不影响顶部标题栏以及底部状态栏的正常操作），可把“WinXP”之前的百分号改成从“20”到“80”（为了感觉切换平滑，建议也同时把另一个屏幕的数值设为相同）。设定完之后，点击左下“+”号，将该策略正式加入。

6）不过切记：软件并非认为你“从A的右边去B的左边”，就一定会“从B的左边回到A的右边”。因为可能个性的人认为“从B的右边回到了A的左边”更好（环游世界嘛！），好吧，我的意思是说你还需要重新设定鼠标怎么能从B回到A，否则只设了上一步的那一条，鼠标就有去无回了！一般来讲，还是原路去、原路回比较合逻辑，因此这里点击“New Link”，对应上一条再加一条“（left）of（WinXP-CN）goes to（WinXP）”（图42）。知道这个设置方法后，你就可任意设置鼠标切换的方向，例如“从A的左边切到B的上面”之类……但小心别把自己弄糊涂了。笔者的厚道建议是：如果是实用，就只设一个方向的来回，并且最好符合两台机器实际的摆位。

7）设置好回到主界面。这里再介绍一下点击“Hot Keys”按钮设置快捷键，设置快捷键的目的当然是希望操作更顺利。笔者这里建议初使用时，加入一个让鼠标“回家”的快捷键，这样万一之前你设定方向错误，鼠标留在客户机回不了主机，也可按该快捷键直接回来。其方法是点右下的“+”按钮，按下快捷键（如Ctrl+Alt+H），再点右下的“+”按钮，选择功能，这里我们选定“Switch to Screen”“WinXP”，即切换到“WinXP”屏幕（图43）。

8）在两台机器上分别点“Test”按钮可测试设置是否正确，软件将跳出记录窗口显示鼠标的状态（图44）。如果无误，“Stop”测试，再点击“Start”让其正式工作。注意“Start”之后，就无法再切到设置界面，要重新设置只得在系统托盘处右击程序图标结束任务，然后重启软件。

提示： *如果希望软件在开机时启动，可在主界面上点击“AutoStart”按钮，然后设定启动方式。*

2.联机遥控

相信前面的跨机使用键鼠，已经让你体验到了一些乐趣和实际用途。不过比起联机遥控，那么这一功能就显得有些小儿科了。遥控可完全在本机屏幕上显示并控制对方机器的屏幕，并且还可附带文件对传、聊天等多种实用功能。如果家里有两台以上的电脑，实在是非常方便，除了不用频繁切换操作平台（键盘、鼠标、显示屏等）之外，还可实现一些特殊的应用。例如，在大屏幕的台式机上播放影片，但自己却可拿着轻巧的坐在远处、舒服的沙发上完全遥控台式机。遥控软件有很多选择，甚至WinXP也自带了遥控功能，不过，论及功能全面与强大，还是首推Symantec的pcAnywhere软件，以下我们就以它的12.1英文版为例讲解。

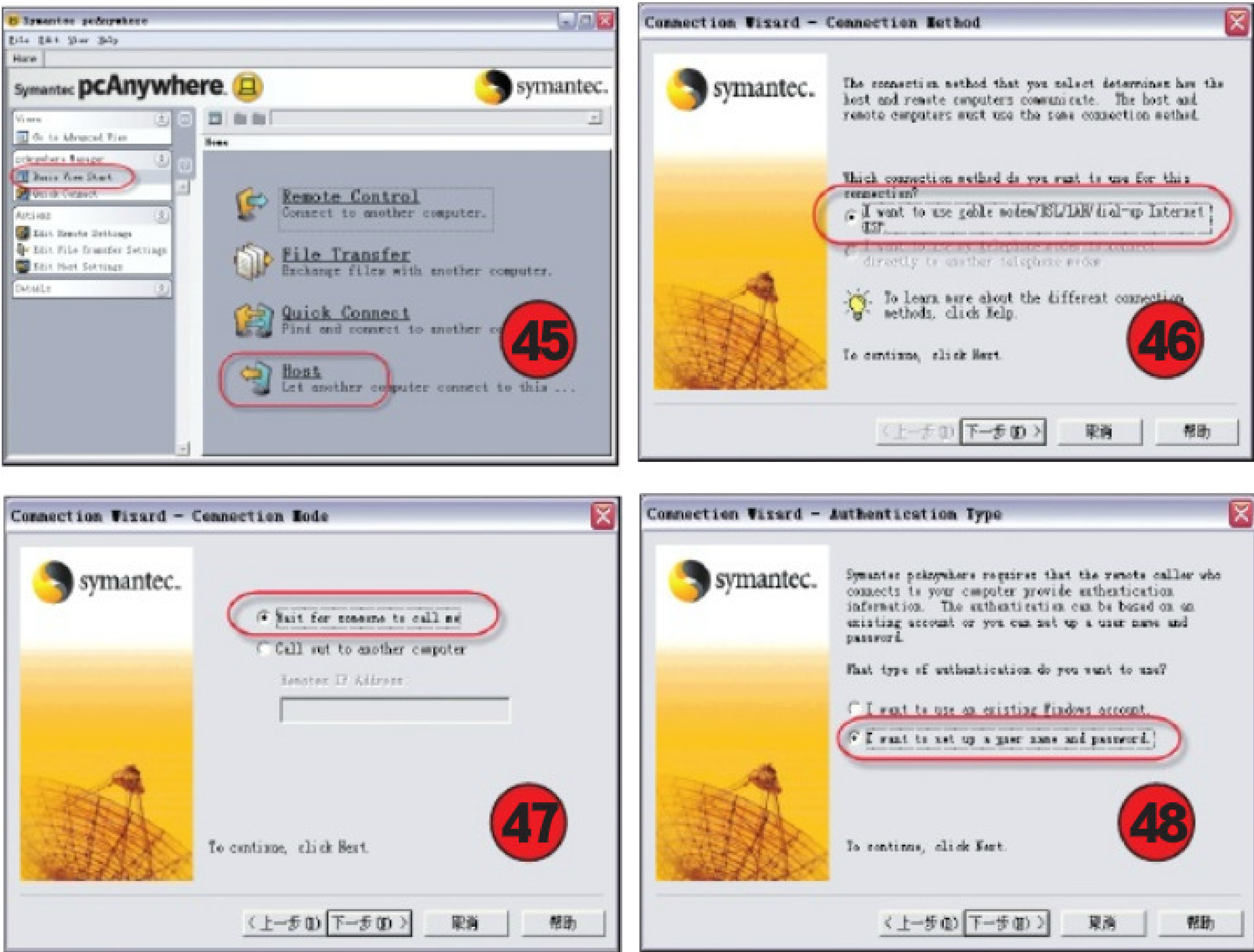
遥控软件需在所有机器上安装，并且也分主机（Host）和客户机（Client），不过要注意和上一节的概念有所区别，这里的被控端被称为"Host"（因为它开启了被控服务），而远程控制端称为客户机（因为连接到开启遥控服务的机器，去使用被控服务）。下文中，我们同样以两台机器为例，"WinXP-CN"扮演主机，而"WinXP"则为客户机。

1）在被控端主机"WinXP-CN"上执行主程序，软件会直接进入"基础功能开始界面（Basic View Start）"，在这里我们点击"Host"开始设置被控服务（图45）。

2）软件会以向导方式建立服务，第一步是选择连接方式，一般家庭接受默认的"Cable Modem/DSL/LAN/Dial-up"方式即可（图46）。

3）在下一步中，选择"Wait for someone to call me（等待他人连接我）"（图47）。

4）接下来会让你选择用什么样的账号连接，在这里可使用Windows系统中原有的账号，也可建立自己的用户。笔者建议，如果你对Windows账号不熟悉，最好还是选择第二项建立新的用户和密码（图48），本例即如此操作。



广域网上的同步

正文中的例子都是在局域网中进行，其特点是两台机器很容易互访。但若是你有广域网同步的需要，例如希望家中和公司的电脑能同步，那么就要寻找另外的解决之道。由于现在一般家庭多采取IP地址变动的ADSL拨号上网，而公司的电脑又常在内网中，因此想通过IP地址直接来同步不太现实。所以较好的解决方法是利用一个大家都能访问的服务器中转，而且这样还不需要同步时对方也开着电脑——实际上这就是一个网络存储服务，只不过文件上传和下载是由同步程序自动操作的。以下所要介绍的微软Windows Live Folder就能满足这样的需要。

1）要使用该服务，每台机器都需安装客户端（https://sync.live.com/clientdownload.aspx），下载前用Windows Live ID登录（即俗称的MSN账号），如果没有，可在登录页面上直接选择注册。安装完后初次运行，会再次要求用Live ID登录，登录后开始连接网络服务器。

2）完成连接后系统托盘处出现一个双向蓝色的箭头图标，点击其即会出现操作菜单。

3）现在我们在机器"WinXP"上，选择上述菜单中的"转到Sync网站"，将在默认浏览器中打开页面，可见这里可同时进行同步（即个人文件夹）和与他人共享（即共享文件夹），现在我们选"创建个人文件夹"。

4）在下一步中，可选择任何已用同一Live ID连接到服务上的电脑，也就是说实际上登录此服务后，你可访问已联机的任何一台电脑上的文件。

5）这里我们点击自己的机器名"WinXP"，很快就能在浏览器中看到像Vista资源管理器一样的界面，在其中找到要同步的文件夹，再点击"在此处同步文件夹"链接。之后软件将会把该文件夹上传同步到服务器。

6）现在让我们来到另一台机器"WinXP-cn"，用相同的Live ID登录软件。点击系统托盘处图标，可看到最上方多了一个"文章"项目，即刚才我们在机器"WinXP"上已经设定同步的文件夹。但此项目为灰色，表示尚未设定本机器同步。

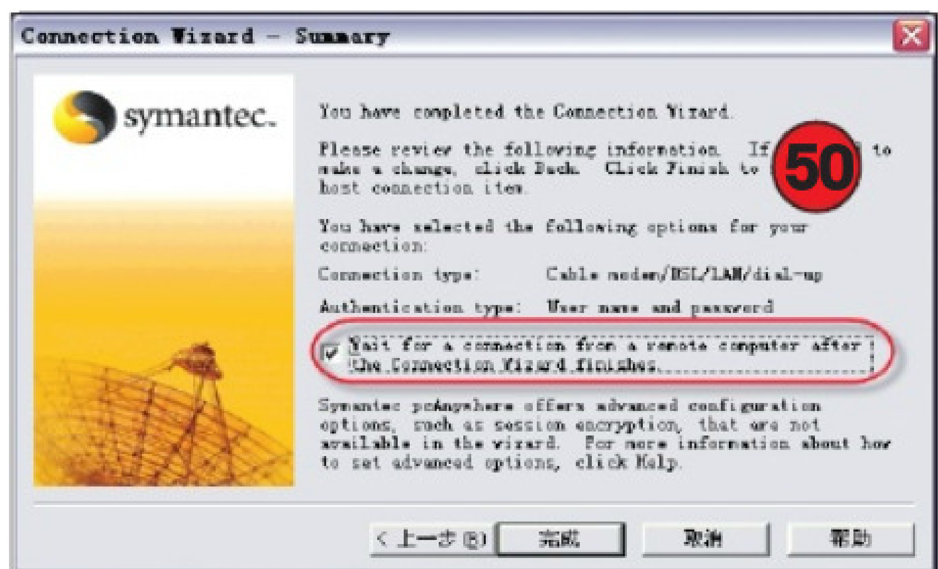
7）点击该项目，软件会打开默认浏览器，让你设定本机上的对应同步文件夹，找到需同步的文件夹并同步即可。

8）如果你想随时了解到底同步了什么，请点击系统托盘处图标，并选择菜单项"活动"，将可看到同步的记录，而且会发现，当两边初始就存在同名但却内容不同的文件时，该服务会在文件名之后添加不同机器名后缀以示区别。

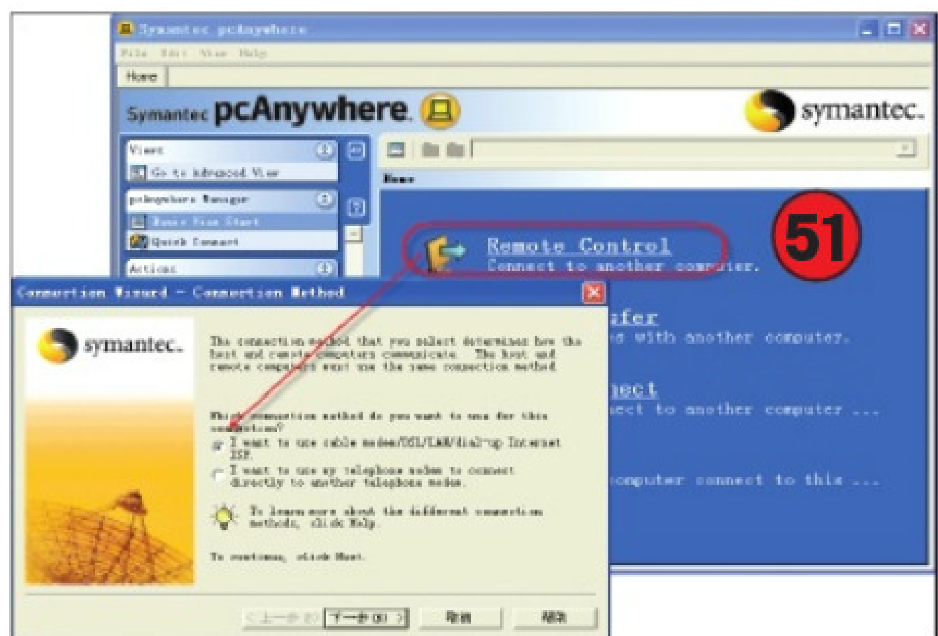
5）填入自己的用户名和密码，建议密码填得复杂一些，因为即若你可控制这台电脑，也同样可能被网络上的其他人员控制，还是注重一下安全更好（图49）。如果你在上一步选择了Windows账号，则这一步就是让你选择已有账号，那么笔者提醒你一定要选择密码非空的账号，并且密码同样不要太简单。这步之后会让你给连接命名，填入自己喜欢的名字再进入下一步。



6）如果没有别的设置，最后一步勾选“Wait for a connection...”就能在“完成”向导后，直接开启此服务并等待其他机器接入（图50），此时系统托盘处将会显示一个显示器模样的小图标，表示服务已开启。



7）回到控制端客户机“WinXP”之上，执行主程序同样进入“Basic View Start”，然后选择“Remote Control”打开连接向导，第一步仍旧是选择连接方式，我们依旧选择第一项（图51）。



8）接下来会让你选择被控主机的名称或IP地址，这里我们直接填入计算机名（图52）。这里也提醒，如果要进行遥控，最好将各机器的局域网内IP地址固定下来（在网络连接属性中的TCP/IP中设置），免得每次pcAnywhere重新扫描固定地址。往后两步与主机上的设定一样，同样是为该连接指定名称及完成向导。



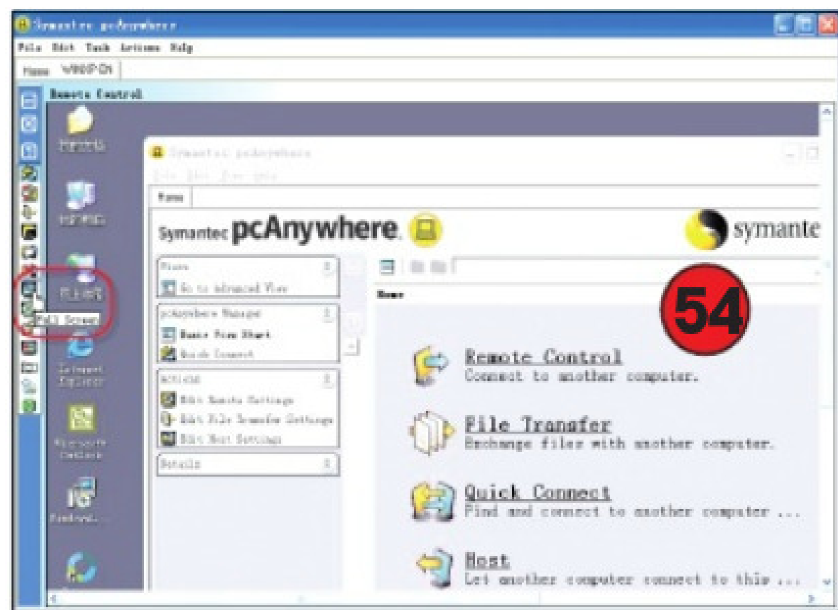
9）如果最后一步勾选了“Connnect to a host computer after the wizard finishes（向导结束后连接主机）”，点击“完成”后就会直接开始连接。这里需要输入之前设定的用户名和密码（图53）。

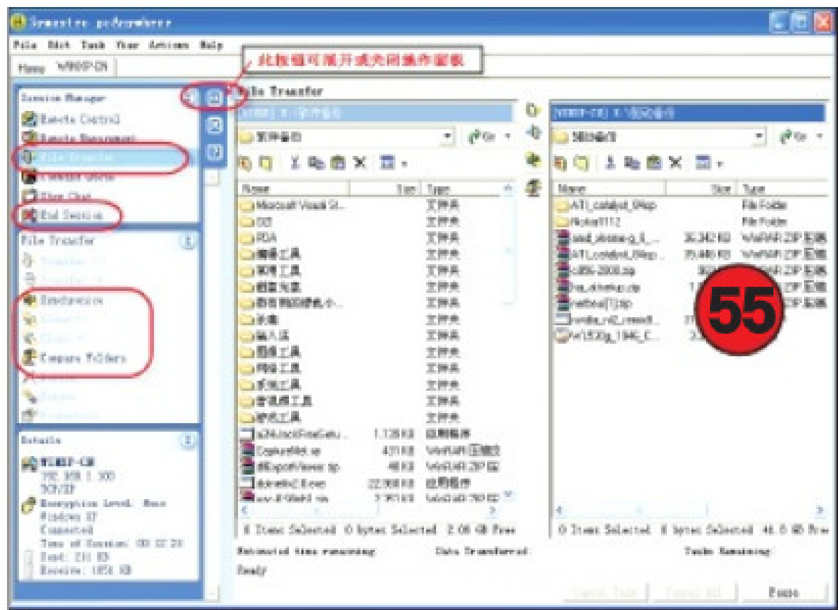


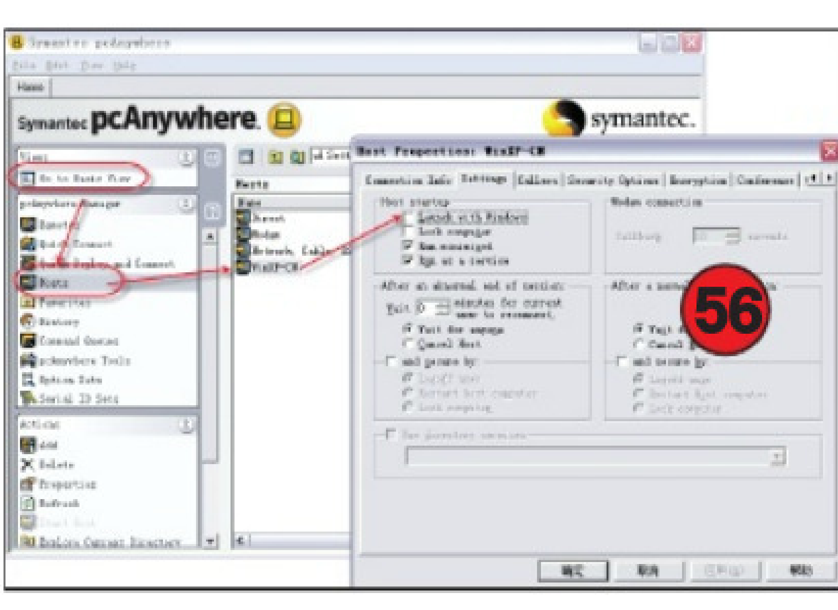
10）这样，我们在一个大窗口中见到了主机“WinXP-CN”的桌面，假如你希望能全屏操作，则必须保证两边的屏幕分辨设定为一样，然后再点击左侧按钮栏中的全屏按钮（图54）；如果希望对方桌面适合本窗口，则可点击全屏按钮下面的“Screen scaling”按钮，在它们之下还有截屏及录像的操作按钮。

11）如果希望与对方机器互传文件，则可点击上面一溜按钮中的“File Transfer”，这样即可随意传送文件，如果这时你展开操作面板，还会发现下面有同步（Synchronize）和文件夹比较（Compare Folders）选项。若是希望结束遥控操作，可点击右侧的“End Session”按钮（图55）。

12）更多操作请参照帮助文档自行摸索，第一次完成向导后，以后要再连接只需在两台机器上分别点击“Host”和“Remote Control”就能自动连接。以下给希望控制更多选项的读者抛砖引玉：你可在开始界面中，找到“Go to Advanced View”进入高级功能视图，在这里可对“Hosts”或“Remotes”功能做更多设置，例如，设定自己的Host服务随Windows启动等（图56）。paAnywhere的功能非常强悍，例如可从公司电脑直接遥控家中的电脑，无论家中电脑是否有固定IP——这些就交给那些愿意继续动手的读者了！







结语：家庭联机的许多操作，看似设置较复杂、较难上手，但一旦设置好，你将会发现之后就是一劳永逸的便利！因此，假如你真的经常往返于两台或多台电脑之间，不妨“狠”下心来，花些时间来尝试上述软件及系统功能，相信一定不会让你失望！

我怎样才能加入“大众试客”的行列

www.poptry.com

“大众试客”群体由《大众软件》的读者及网友组成，从2009年1月1日起，只要登录大众试客网首页，选择“新用户注册”，按照提示完成注册过程即可加入“大众试客”的行列。另外，《大众软件》官方论坛“大软地盘”的注册用户均已自动成为“大众试客”的成员，用户可使用原有ID直接登录并申请各种试用产品。

“试用样品”需要归还吗 需要我支付额外的购买费用吗

只要试客能够在规定的时间内（具体时限请参考相关产品的申请须知）完成“试客手记”，并通过编辑的审核，就可以无偿获得试用产品的所有权。也就是说，这款产品将免费赠送给你，无论它的市场销售价格是多少。

注 需要试客承担相关的运输、保价及手续费等相关费用。相关收费标准按照实际发生费用计算，具体细则请参考“大众试客”网站的相关页面。

部分获得试用资格的试客因个人原因放弃了自己的机会，5月15～18日这些“无主”试用样品将重新抽选自己的主人。各位试客，还等什么呢？快来点击参与吧！

“大众试客”活动部分产品介绍

明基E1050t数码相机

产品特点：

不锈钢金属机身
“点、圈、滑”触控操作方式
千万像素感光元件
三倍光学变焦镜头
笑脸识别，面部优先对焦

市场参考价：1580元
试客申请：300元
样品数量：1





对一位钢琴家来说，人生最大的享受莫过于在琴键上跳舞，手指的每一次敲击，都会留下美妙的旋律。对一位摄影师来说，人生最大的享受莫过于按下快门的瞬间，美好定格为永恒。明基E1050t拥有“点、圈、滑”的触控设计，只要用指尖在屏幕上轻轻划个圈，被圈选的部分就会自动放大12倍，每一处细节都描绘得淋漓尽致。用指尖在屏幕中央轻轻滑动，还可不间断地浏览照片，再也不用一次又一次地点击按键翻页了。这款产品不仅可拍摄千万像素高清照片，还可输出16：9高清影像。三倍光学变焦的多层镀膜镜头，在有效防眩光的同时，极大丰富了画面色彩。S.S.F.超级防抖模式能够有效防止因手部抖动而造成的相片模糊，配合高ISO感光度，可获得双重防抖的最佳效果。

我如何申请试用样品

要获得试用样品，只要登录“大众试客”网站申请即可。申请流程简单明了，只要4个步骤，花费3～5分钟就可以了。具体过程如下：

1.登录“大众试客”网站；

2.选择自己感兴趣的产品，并点击“申请试用”；

3.仔细阅读相关协议，同意后进入下一步；

4.填写自己的相关信息，包括收取试用样品的邮政地址、收件人姓名、邮政编码、联系电话、身份证号码等，全部填写正确后提交即可。

试用申请提交后，我们将每天从申请试用的试客中抽取一位或多位试客（根据试用样品数量决定），并以快递或EMS的方式第一时间将试用样品送出。

注 请务必填写真实信息，每件样品发出之前会有专人核实相关信息，如与填写内容不相符将被取消试用资格。

请务必提供真实的有效证件号码（身份证、护照、驾驶证、军官证等），填写虚假信息者将无法领取试用样品。

完成“试用手记”之后，我还能获得其他奖励吗

当然，每一个完成“试用手记”的试客都将获得相应的“试客积分”。积分多少取决于两个方面：

1.“试客手记”的完成质量，内容翔实准确者可获得更多积分；

2.“试客手记”提交的速度，自试客收到试用产品之日起，提交越早积分越高。

1080P全高清——明基E2200HD

产品特点：

21.5英寸16：9

分辨率1920×1080，支持1080p点对点显示的全高清LCD

HDMI 1.3版，高画质数字影音输入接口

皮革质感背部设计，高亮镜面烤漆

内置多媒体音箱，带音频输出接口

Senseye+ photo显彩科技2代

灯管寿命长达50000小时



市场参考价：1699元

试客申请：340元

样品数量：2

毫无疑问现在已经是高清时代，宽带的普及和计算机性能的进步，使1080p规格的高清影片逐渐成为电影爱好者追逐的热点，而越来越多的游戏大作也专门针对1920×1080分辨率进行优化——一台能够在在分辨率上提供完美支持的显示器成为明智的选择。明基E2200HD是一款支持1080p“点对点显示”的21.5英寸液晶显示器，所谓“点对点显示”，就是指显示器的物理分辨率达到1920×1080，只有这样的分辨率才能保证影片和游戏画面没有任何失真和变形，以完美的状态展现在用户面前。除此之外，这款产品还拥有时尚的外观设计，独特的皮革质感背部设计和高亮镜面烤漆结合，在同类产品中别具一格。明基专有的Senseye+ photo显彩科技2代能明显提高画面显示质量，增强影片回放效果，HDMI 1.3接口保障影音信号的质量，50000小时寿命的灯管更极大地延长了产品的使用寿命。

飘灯：和游戏小说相关的几个瞬间

林晓：飘灯这个名字，随着小说《一万零一小时的战争》，被“游戏剧场”的读者所熟悉。这位特立独行的作者，早年还参与过RPG游戏脚本的创作，已经出版了六部长篇小说和若干中短篇，是中国奇幻作家中的潜力股，拥有无限多种可能的未来。在本期的“游戏剧场”中，大家将读到她的长篇游戏小说《青春期妖怪》的节选故事，一窥这部新作的风采。《青春期妖怪》这部小说长达60万字，将在今年六月份出版。这次“名家推荐”我放弃了问答形式的采访，让飘灯自己来谈自己。



飘灯——

1.小时候，每一款游戏都在模拟人生。

我一直很崇拜我妈妈，小时候缠着她讲童话故事，书上的念完之后，她也会怀怀旧。记得她说五六岁起就和一群小姐妹们山上砍柴，三四点钟天还是黑的，狼就跟在她们身后，要一边走一边用镰刀敲腰上的搪瓷缸子，狼就不会跟得太近。小时候我想象力很发达，闭上眼睛，就能想象几个小女孩在黑蒙蒙的雾气里，踩着山路，深一脚浅一脚向上爬，伴随她们的，是单调的金属敲击声，悠悠地消失在远方。

我问她后来呢，她的小伙伴们都在哪儿？我妈说，有的饿死了，有的摔死了，有的被吃了，总之都没了。

我到现在还记得她说那句话的表情，和平常说“家里没米了”一个口气。

她是非常硬气的女人，年轻的时候开山放炮，掌钎砸石头，爬电线杆修高压线……40多岁了还能在全市登山比赛里拿第一。她对我的教育是：有福不享是蒲种，有罪不受是孬种。骨头很硬，性子很野，但不妨碍她喜欢李清照，偶尔还读读拜伦和雪莱。

作为一个工人阶级家庭的孩子，我小时候的玩具都比较“粗犷”，比如说爸妈抱着我，弄一块角铁玩电焊枪之类的。

按照常理说，一个在施工现场和城郊田野间长大的孩子运动天赋应该相当好，但我是个例外。从小我就知道自己是一个菜鸟级别的玩家，什么丢手绢啦、丢沙包啦、跳皮筋啦……总是一而再再而三地挑战人类敏捷程度的下限，“组队”时候小朋友总不肯带我玩。一直到即时战略类游戏升级为RPG游戏，一群男孩女孩开始玩角色扮演，我才终于有了用武之地，专业编造主线剧情以及分配伙伴们角色。那个时候起，我就知道了设定没有故事性重要，设定可以随便改，故事不好听大家就不带你玩。

长大后听说儿童游戏是人类童年的翻版，再后来发现电子游戏是儿童游戏的翻版。从办家家到RPG到桌面RPG，都是异曲同工的玩法。无数个城市里无数群孩子，玩过了也就长大了，成年人中对角色扮演旧情复燃的去做演员，热衷于策划组织的去做游戏，还有一小撮更喜欢讲故事不在乎有没有人一起玩的就去写小说。还有少数天才人物，喜欢游戏做大一点，大到全民投入，享受掌控规则制定快感的，就成了政治家。



比起网游，人生这款游戏难免复杂一点，不过也不外乎是打怪未必掉装备，组团会窝里斗，GM有时候恃强凌弱，掉线了有可能再也没法上线而已。

唯一和网游相同的，就是一定会有人民币玩家。

2.游戏公司教会我的：爱好当职业这件事是存在的。

大学毕业以后，很长一段时间信奉“不把爱好当职业”的说法。

直到进入某家小游戏公司，才知道什么叫做理念与现实的差距。同事们学数学的学建筑的学计算机的……什么专业都有，比较相似的地方在于，他们大学专业差不多都荒废在游戏上，实在太喜欢，所以干脆入行。

我比较例外，我对游戏的认识始终徘徊在俄罗斯方块、扫雷和连连看上面。上班后老板交给我的第一个任务是玩“98仙剑”到通关。我当时还挺开心，觉得上班时间玩游戏，还有更爽的事情吗？很快，我就发现这是个错误的选择，我当时的情况类似于这样：一个没看过武侠小说的人跑到金庸论坛问“那个叫郭靖的和那个叫黄蓉的最后在一起了吗？”那票烂人表达出的兴奋感未免太强烈了。整整一周时间里，只要打开“仙剑”就会有同事借故倒水什么的，跑到身后围观，需要攻略时不用开文档，后面会有人齐刷刷地念叨出来。

拜李逍遥和赵灵儿同学所赐，我充分理解了芒刺在背是什么意思。到了水魔兽终于挂掉的时候，半个公司如释重负，我马马虎虎算是完成了入职仪式。

那两年薪水不高，但上班一直很快乐，最快乐的时候就是大家一起吵吵策划的过程——喜欢自己的工作和不喜欢自己的工作之间的差距，简直是天堂和地狱之间的区别。

大学毕业时把“社会”想得无比恐怖，结果发现世界天空海阔，远比应试教育下的怪圈精彩。挺多的时候，生活是什么取决于自己怎么看待，叫嚣男人都不是好东西和女人只能玩玩的，从来没有一个享受过爱情。同理，把工作当混口饭的，一般情况下自然而然也就只能混口饭。

那票烂人里有个玩“星际”的好手Y。Y向我展示微操这门技巧的时候，我立刻就明白了古龙常说的那句话——那个平凡人拔出剑来的时候，脸上顿时有了种难以言述的神采。工作之余我们经常互相吹嘘，他淡定地吹嘘他的APM333、他的Fans，更多的是他在X大战队的光辉岁月。然而，拳不离手曲不离口，一个上班族注定是技术越来越生疏的，Y风雨无阻地周五准点下班，跑到网吧去挑机子，然后被校队里那些正当年的学弟们凌辱得很惨……到了周一上班的时候再继续自嘲再一通感慨。我的原则是好汉不提当年勇，不太明白这样玩儿乐趣在哪里，于是我问他，他非常自然地回答：铁打的战队流水的兵，总得有人让他们操练操练。

后来我选择了做自由写手。玩票玩到中途，总是会接受职业化的挑战。我知道有一些天才横溢的人物，用极少的时间可以做出极大的成绩，但我肯定不是那种人。曾经有一段时间，我挣扎于要不要上岸找份工作算了，喜欢对人说“只是不想上班写着玩玩”，但是心里明白那不过是面对家庭压力和外界不认可的措辞而已。

现在我会在任何场合说，我是个自由撰稿人，俗称写手，就是写了稿子换钱的那种人。我有我的理想，现在找到了一个有可能实现它的方式，我很快乐。可能目前作品还不够好，但会在未来的时间里尽力做到最好，不是玩玩而已，我希望更专业。P

名家新作

青春期妖怪

节选



■安徽 飘灯

其[illegible]
[illegible]
都有一只妖怪
梦妖
是夜以继日的事儿

谁念你
谁入你梦~
你念谁
你入谁梦~
谁梦谁
谁入谁梦~

梦妖
是凭借妖之翼
是穿越梦之羽
是时光之交错
是古今之传奇

一梦留痕
余香宛然

1

11月的梦城还处在秋冬交替的暖中夹寒里，第一场大雪已经纷纷扬扬地飘下，雪花夹着飞行羽，无休无止地下了3天，下得铺天盖地，想看不到其中的手谕都不行。

每一个拥有妖族血统的妖怪都接到了新王储的第一道律令：禁止一切在未经许可情形下登录妖怪游戏；即日起，公会结界向全体妖族敞开，进行有史以来的第一场混血妖族普查，疾有所医，苦有可诉，入门有所引导；严禁一切与宁也雄及其党羽杨问的私下交往，违令者视同与公会为敌。

至于游戏公司里的每一员妖怪当然也都看到了通告，他们知道，这是对方年轻的王子意气风发地宣战了。一连三天，整座公司都在议论纷纷，等待着宁总拿出个了不得的对策。

第四天，清晨，雪停了。整个梦城变成了冰雕玉琢的玲珑世界，放眼望去，似乎是天公大写意，天地之间，水墨淋漓——白的是雪，黑的是土，清清楚楚，泾渭分明。

宁也雄负手站在总裁办公室的窗前赏雪，还诗兴大发："昔我往矣，杨柳依依，今我来思，雨雪霏霏。树犹如此，人何以堪？往者不可谏，来者犹可追。"

"宁总，林舜他——"杨问急急走进办公室，看宁也雄在摇头晃脑地吟咏，就匆匆敲了两下门，"林舜他这是挑明了和我们作对。"

"败兴，败兴！杨问啊，我早就说过，你要读诗陶冶性情，总是这么直头愣脑的，让我怎么带出去？"

"可是公会——"

"公会要做什么，和这场雪美不美没有关系，和你的心里有没有诗意更没关系。来、来、来，你……听见了雪落下的声音没有？"这个时候，宁也雄忽然冒出这样的文艺腔，实在是令人抓狂。

"听见了听见了。"杨问答应着，却还是绕不开心头的麻烦："公会这样做会让我们——"

"你再提一句公会，我可不客气啊。"宁也雄一脸"朽木不可雕也"的失望神色，看着杨问啧啧两声，又一次心旷神怡地指点窗外江山："多听听有好处。杨问，你听，多少只苍蝇蚊子哼哼唧唧地惨叫？多少个主妇在忙着给家里人添补寒衣？多少个小妖挤在某个角落里头商量对策？你知道雪落下是什么声音么？就是上面扑朔扑朔在掩饰，下面滋滋拉拉在变质。再大的雪总有融化完的那一天，抗不住的花鸟虫鱼呢就得冻死；抗住的，明年春天会长得分外好。这有多美啊——你到底懂不懂欣

赏？”

杨问懂了：“雄哥，梦之都的雪也会化吗？”

“不会的，圣城的积雪常年不化。妖王想看，就下一场雪，看腻了，再下令疾风吹走。无趣得很。”宁也雄笑得温柔了一些：“人间最可爱的地方，就是有这么多的变化。”

杨问沉默了，雪花漫天飞舞，静下心来看，可不是好景色——据说今天宁叔叔一家三口赶往相城，好像他们是开车去的，他似乎能听见丁尧尧欢天喜地大叫的声音；能听见周阿姨命令停车，下来一个雪球砸到女儿后脑勺的声音；能听见丁叔叔堆一个雪人，惟妙惟肖，然后把它留在梦城边界，发动引擎离去的声音……“是，真的很美。”他笑了，从此之后丁叔叔他们和这场争斗无关，他总算了结了一个心病。

“我还告诉过你，只要上班就穿正装，这是职业素质。”宁也雄指指办公室套间里的休息室，“换身衣服，动作快一点，我们出门赏雪。”

宁也雄服装品味不错，杨问15分钟后走出门，已经看上去大了五岁，虽然还是一脸挡不住的年轻，但不再显得稚气，至少不像宁也雄带着儿子出门逛街。

一路车行通畅，宁也雄把车停在了一栋中心区的商业大厦楼下。他们一路径直走到三层，宁也雄看起来熟门熟路，杨问亦步亦趋，同时小小惊诧，他没想到宁也雄还有这方面的兴趣——前台标识上写得清清楚楚：冰点娱乐。那正是他组乐队的时候，差一点就要签约的那家公司。

一个看上去有点面熟的男人迎了出来，和宁也雄握手寒暄。杨问对自己的记忆力很有信心，他肯定在什么地方见过这个男人，几次三番，答案呼之欲出，就是想不起来。他们一路走进会客厅内落座，杨问趁机四下打量，冰点的规模比想象中还要大一点，而且看起来势力范围不仅仅在梦城。

“殷总，这就是杨问。”宁也雄介绍，又拍拍杨问：“这位就是冰点的老大了，听说你当年差一点就跟了他。”

喔，这介绍是哪儿跟哪儿啊，即使当时和乔先生签了约，杨问也根本够不上和“殷总”面对面谈话的资格。那位殷总哈哈大笑：“宁兄——论起看人的眼光来，有谁能跟你比？现在老家声称里头那帮人，一半还是你亲手提拔起来的。”

杨问正捧着咖啡要喝，险些一口喷出来——是咯，他忽然想起来了，在梦之都的圣殿前，妖王走出来亲自赦免他的时候，这个家伙就站在妖王身后，还似笑非笑地多看了自己几眼。

宁也雄也是颇有几分感慨：“是啊，能叙旧就多多叙旧，现如今和我们一起喝杯茶，老兄弟你也是谋逆喽。”

“嗤，小毛孩子的禁令，谁还真把它当回事？”殷总对林舜似乎很不屑：“听说你这位小兄弟出手能把他给秒了？”

宁也雄似乎很谦虚地笑笑：“后生小子，试试手脚而已。”

杨问第二次想喷咖啡，这传说太神乎其神了，上次赢林舜一半是实力，一半是运气，他虽然对自己的进步也很满意，可是绝对没有膨胀到眼里没有林舜的地步。

“宁兄啊宁兄，你还是英风不减当年，这假以时日，你大展宏图的时候，莫要忘了老兄弟们。”殷总笑容可掬：“怎么着，咱们找个地方喝两杯？”

“还是不大方便，今儿也就是趁着还有点时间，咱们见上一面。等你走马上任了，咱们可就得兵戎相见啦。”宁也雄颇有遗憾。

“那个什么木长老……你以为我稀罕？”殷总哼笑一声：“你只管放心，林舜那小子新王登基，总要捣出点花花肠子，过个一年半载，他也就安生了。”

“也好，我们就告辞了。怎么样也是堂堂的五大长老，这赴任之事，还是不要出什么乱子好。”宁也雄示意杨问起身告辞：“也让这孩子认个门，将来难免要走动走动的。”

“哦？”殷总认真起来：“宁兄，你要真是放心，杨问就交给我打理。就凭他那一手琴，一副嗓子，他要是出不来，我冰点自己砸招牌。”

杨问脸上一阵发烫，这样的对话对他来说太难堪了。

宁也雄不以为意，随手理了理杨问的衣领，正掩去他尴尬的神情：“那最好不过，咱们商量融资也有日子了，老殷，我不跟你扯皮，股份上我让你一个点，这孩子你给我带出来，他喜欢这个。”

殷总亲手推开大门：“咱们这个融资的事情别的都好办，林舜那里有点麻烦？”

宁也雄漫不经心地扫了他一眼：“妖界王储的律令，管不了人间合法的商业行为吧？”

“也对也对，这就好。”那位殷总客客气气地把他们一路送出门，点头陪笑得简直有点低三下四。

杨问一出大厦就迫不及待地问：“雄哥，他是谁？要你专程拜访？”

“哦，一个木系的老滑头，昔年封过八音王，号称掌管八音音律。”宁也雄弯腰上车：“他在梦城也算是有年头了，前些日子一直在和我们谈点合作。这一次丁建书离开，他应该就是新一任的木长老——杨问啊，这个人你多留心，老一辈的妖怪里，他算是个难缠的，能不得罪，千万不要得罪。”

杨问震惊了：“他他他……就这么明目张胆的和你来往？”

宁也雄笑笑：“来往又如何？这帮老东西怕谁啊，林舜？别开玩笑了，所谓王储，终究不过是个储君，老家那边妖王忌惮他，梦城这儿又刚被你收拾一通，他这么迫不及待地下令，何以立威啊？年轻，还是太年轻。”他伸手揉揉杨问一丝不苟的头发：“我说过，别老是一脸认贼作父的不痛快，跟着我，不会吃什么亏。我知道你喜欢弹琴，这个人对你应该很有用，只要他看准了我们在上风，我保证他会上门来找你，到时候……自然是前途不可限量。”

雪已经停了，只有残雪还被风带起，沾在玻璃上，化成水滴。杨问看着雨刷在挡风玻璃前来回摇晃，徒劳得想把一切擦干净。他说谢谢，他只能说谢谢，那些曾经可望而不可得的，好像真的渐渐摆在手边，应该欣喜啊，可为什么……就是空空落落的呢？

“对了，你答应我的那三首游戏音乐，什么时候交？”

“就快了。”杨问敷衍着回答。

握起刀的那天，他就知道，自己再也拿不了吉他了。

以前他总是低着头，可心里一直住着一个昂着头的小精灵；现在他再也不用低三下四，一直可以昂首挺胸，可那个小精灵生气了。“我不跟你玩了”，杨问好像听见它这样轻轻地、倔强地告别——他有很多道理，也有很多委屈，可它根本不听，义无反顾地离去，和过去的自己一样决绝。

那么，也好，世界上哪有那么多两全其美的事情？

杨问找了个借口，在一个岔路口下车，向着极其熟悉的一栋楼走去。

韩冒住在一楼，唯一没有装防盗窗的一家，一穷二白的程度可以开门揖盗。

杨问挑了一个看得见韩冒而韩冒看不见他的位子，拨通了电话。

他远远看见韩冒光着脊梁跳下床，在一堆破衣服里找手机。看见手机上的来电显示，韩冒后背挺直了，明显大吃一惊，他摸了根烟，点着，然后很平静地装淡定：“喂？请问是哪位？”

“韩冒，有个活你接不接？”杨问开门见山地问，“三首曲子，买断，我按行价最高的给你。”



他看着韩冒在屋里走来走去，电话里正儿八经，实际上抓耳挠腮的。杨问忍不住想笑，多像以前的自己啊，场景也像、人物也像、连口气都像。

“怎么样？不过时间有点紧，一个月能交货，我给你加50%。”他知道韩冒一定会答应，这小子想钱快要想疯了。

“没问题。”韩冒终于忍不住问：“对了……都忘了问你，你最近怎么样？我看见林舜的敕令了，你他妈的怎么就……跟那种怪物混到一块了？不过你放心啊，我们这一票，不会有一个去工会的，我保证。”

“麻烦说话客气点，雄哥是我老板。”几分钟的尴尬之后，杨问打破了沉静，“韩冒，不该问的别问了。”

“喂，还有，这个活我说你自己怎么不接？”韩冒终于转过脸，走向窗户。

“我很忙啊，那些小儿科，早就不玩了。”杨问挂上电话，他看见韩冒慢慢蹲了下去，抱着头，肩膀一抽一抽的，哭得像个孩子。

一个月后，杨问收到了小样，封套上歪歪扭扭的“标点”两个字，分外刺眼。

这个白痴，明明是自己全包，还要署上乐队的名字……杨问嘿嘿一笑，换了一张新标签，工工整整地签上“杨问”两个字。

世界是多么的奇妙呢？杨问心情愉悦地给韩冒回复短信，如果三个月前，有人敢说自己剽窃，恐怕是会抡板凳出人命的。可是现在……他看看自己的短消息内容：署名权有这么重要吗？兄弟，拿银子就好，别太介意什么版权不版权的，反正死后五十年，都是人类共同文化遗产。

杨问对自己的幽默感很满意，他轻轻按着发送键，摩挲良久，狠狠按下。

三天后，他听说了韩冒前往公会报道的消息。

林舜的工作取得了突破性进展，韩冒这个钉子户一旦摆平，整个二代妖族基本上都配合多了。连接半个月里，妖界小王子变身居委会大妈，四下走访调查，各种记录文件堆满了屋子。

编号124853，三代妖……意愿：回归人类，平凡生活。

林舜敲下最后一行字，把键盘随便一推，而后四仰八叉地往床上一躺，他默默对自己念叨一遍：换鞋换衣服刷牙洗脸然后再睡觉，但就是爬不起来。满心满脑子都是事的时候，反而一动都动不了。四分之三的混血妖族都表示要离开妖界；而与此同时，99%的纯血妖族都希望立即开战，铲除宁也雄一干叛逆。血统之下的巨大鸿沟比他想象中更可怕，这让妖族小王子分外沮丧。

“林舜啊，快来看。”林怒辉不打招呼，径直走进门来，一把将林舜扯了起来。他当空点出一副梦城城防图，上面是犬牙交错的点与线，看起来就像是在梦城上空建起一座硕大无朋的堡垒。林怒辉对这么一个部署很满意：“怎么样？”

如果说实话，不怎么样。梦城本来就不算大，虽然说近年来随着城市扩张增加了两个区，但是很多年前妖王划下的梦城妖线从来就没有变动过。这条线像是个古城墙的遗址，划下了历史和现代的边界，也划下了公会的势力范围。现在林怒辉拿出的这张布防图上，有三千多架雷车，40多条火龙，调集的兵力占据了公会精英力量的三分之二，从密集度上说，天雷勾动地火，是足够在梦城来一次大清洗的了。

但是这种打法，不是几千年来一贯如此的么？父亲他们的想法很简单：硬碰硬。

林舜心中有气，又不好直接表示出来，他绕了个圈子委婉提醒：“爸，你怎么就不想想——我刚刚全城动员，现在无数小妖都在观望，我们忽然开战，肯定会有不少小妖倒向宁也雄那边。”

林怒辉笑得爽朗气吞山河：“就是这个意思，我们诏令也发了，该说的说了该做的做了，如果那些小杂种还死不悔改，非要投向宁也雄，那就应该一起灭了。”林怒辉对儿子这种温吞作风很不满，语重心长地谆谆教诲：“林舜，我们这群老兄弟都和宁也雄僵持了千百年，怎么对付他，我们比你清楚。再说，你是将来的妖王，要做的是纵览大局，发号施令，不是挨门挨户去上门推销。成大事者，要学会恩威并济。”

林舜有些急躁了，他觉得和这群老家伙们想的根本就不是一件事情。林怒辉还在等着他的“批示”呢，催促：“林舜啊，你觉得怎么样？要是没有意见，我们就按照这个推进布置了。”

“爸爸，不行，这有很多问题……”林舜觉得和父亲越说越拧，好像在某个关键点上完全背道而驰。

“你倒是说啊？”林怒辉语气重了，“我等你等了半天，就是等你提出意见的。”

林舜本来就是藏不住话的，他索性小声说了：“爸爸……我觉得这套方案已经过时了。”

他的声音很轻很轻，但是坚定而且锋芒毕露，他还不懂得说服和统治的技巧，一口全部否定。

林怒辉按捺着全部的怒意：“我知道你是王储，但你才做了几天王储？你太年轻了，林舜，有些事情你还不懂。”

这种哄孩子一样的口气让林舜愤尖锐起来：“爸爸，我有我的想法，是你们在阻拦我。”

“我们？”林怒辉冷嘲着：“你以为元老们投票赞成你是赞成你的想法？林舜，他们是在给我面子你明白吗？我们和宁也雄打了两次，两次他都是被我们打回去的——不是靠几个小毛孩子的投票！你是我林怒辉的儿子——怎么了？你原先不是这样的，真是被杨问打怕了不成？”

明明是理念不合话不投机，但老爸偏能扯到他最引以为耻的那件事上，看来，打人打脸骂人揭短真是父母的特权之一。林舜一劈手把光影凝成的城防图击得粉碎。一字一顿：“你们要绕过我自行其是，我没办法，但你问我意见，我说了不同意，就是不同意。”

“你太让我失望了。”林怒辉气急了，摔门而去，撂下一句话：“城防的事情你别管了！”

林舜躺在床上，抓了个枕头盖住脸，他从来都没有这么绝望过，他没有一个拿得出手的方案可以说服妖界那些元老重臣们，可他就是觉得这样打起来是错误的——宁也雄一定就在等着他们出手，他输了两次，不会第三次还用同样的方式。

林舜向天神祈祷——虽然他明明知道天神已经死了。他想要一个强有力的指引，他太年轻了，经验极度匮乏，之前只处理过班级工作，而且还没处理好。怎么办怎么办怎么办？正在他一筹

莫展的当口，林怒辉又一次推门进来：“哦，对了，我忘了告诉你，明天去学校办一个休学手续，病历已经帮你准备好了。”

林舜跳起来：“什么！”

林怒辉长长叹了口气：“林舜，现在是什么时候？你还想着上学？等咱们这一仗打完了再回去吧。”

林舜的脑子哄得一片空白，以前他也觉得读书就是“玩玩而已”，但真让他不玩了，他还真舍不得。他早就习惯了每天早上六点半起床，下午6点半回家，习惯了摆摆酷吵吵架，习惯了没事时候发呆看看方芳的背影……他以前每天都是这样过来的，也以为以后每天都会这样过去，他一边筹划着和宁也雄的对抗方案，一边还在琢磨今年的新年晚会怎么办才好。可是……林舜想说点什么，一吸溜鼻子，眼泪夺眶而出。

林怒辉愣了，儿子应该已经是个男子汉了，他想骂两句软弱没用之类的话，但是做父亲的哪有那么心硬，他伸开双臂把林舜抱在怀里，轻轻拍拍：“好了……阿舜，让你这个年纪负责这样的事情，是难为你了。不过乐观点考虑，事情顺利的话，过几个月你就回去不是？”

他不说还好，这一说林舜嚎啕大哭起来，这么一哭，林怒辉心也酸了火也没了：“唉……要不然算了吧，等你……”

林舜边哭边摇头：“爸……你说得对，我没事……我就是有点难过……对了，病历上我是那儿不舒服啊？你别乱写让同学们笑话我。”

“深度抑郁症。”林怒辉解释：“你活蹦乱跳的，说你心脏有问题人家也不信。”

林舜哭得更伤心了：“我命怎么这么苦啊，我哪儿抑郁了啊？我这么乐观正直以天下为己任……你这么一说，以后我怎么追方芳啊……”

“嗯？”林怒辉把儿子推开了，“你刚才说什么？”

“我说我乐观正直以天下为己任……都是爸爸你平时指教有功。”

“后面一句。”

“没了啊。”

“我看你休学还是有必要的。”林怒辉沉下脸：“天天往外跑，我还真以为你忙正事去了！”

“可是你们不是说……和人类沟通感情是有必要的！”

“和人类发展爱情就大可不必了吧？”

“我已经成年了老爸！”林舜掰着手指头数给老爸听：“城防的事情你说不能管，我就不能管；小妖的事情我忙，你说我在上门推销；上学的事你问都没问我一声就要我退学，现在你还管我和女孩子交往？”

“我不管你交往的事，但你记着，你的婚姻是整个妖界的大事。就算你不看重门第，至少血统——”

“我又不是种猪！”

林怒辉气急了，一个耳光抽过去，林舜灵巧地跳开。林怒辉再打，林舜再跳，林怒辉凭空挥了几次胳膊没打着，指着一桌子文件就怒了：“你做了这么多调查，二代妖有一个过好日子的没有？林舜，老爸是过来人，我不知道看了多少对……哎呀，你跟我说实话，你跟那个姑娘发展到哪一步了？”

林舜肌肉紧绷，浑身戒备：“没哪一步，就是我送她回过一次家。”

“嗯，然后呢？”

“然后我就回来了呗。”

“没拉过手？”

“没有。”

“纸条总传过吧？”

“老师不让。”

“那……你到底喜欢她吗？”

“我不知道啊。”林舜有点脸红：“就是喜欢和她在一起说话。”

“那人家看上你了吗？”这话问起来真伤自尊。

“好像没有吧。”回答起来更加郁闷，林舜还仔细回忆了几分钟，再次强调：“应该没有，我想她根本就没动这念头。”

林怒辉愕然，这孩子真叫一个淳朴，合着闹了半天，他自己心里头才动点苗头，就回家来大义灭亲了。林怒辉立即觉得杞人忧天，也只有叹气：“看来你们班班风很好，没有早恋的。”

林舜老老实实回答：“不是啊，好像有几对呢。杨问一进班，那群女生就差没流出口随来。其实你说他有什么啊，算了算了我不提他——反正老爸你就别瞎担心了，现在女生审美有问题，我这种阳光正义型的不吃香。你看看，你一打人家丁尧尧主意，人家全家吓跑了。”

林怒辉脸色难看死了，自己的儿子不能娶一个人类，这是铁定的，但是自己的儿子到处不被人待见，这个就有点儿……

林舜反过来安慰他：“爸，你不也是追我妈追了好多年，我妈才爱答不理的嫁给你么，最后还挑明了说是图你老实。咱们这是遗传，命里注定就是事业型的。”

这也太过分了，林舜不说，林怒辉自己都没意识到，多年来从没有过一个女妖对自己有点儿意思——这个多年可是以千为单位计算的！虹儿对自己似乎也是淡淡的，远不像丁建书和周小云，老夫老妻了，还一日不见如隔三秋。

父子俩并肩坐在床上，一时间都有点英雄气短儿女情长。

林舜看着老爸：“爸，你觉得吗，像丁叔叔那样其实也挺好。”

“你别跟我提他。”一提丁建书，林怒辉就气不打一处来，没义气、没责任、没担当，大战在即，临阵撂挑子……一走两个月了，连个消息也没有。林怒辉嘴上硬，心里头还是很挂念老朋友们的，他说着不提，还是自己提起来，“林舜啊，尧尧和你在联系吧？他们怎么样？”

林舜瞪大眼睛：“爸！我以为丁叔叔在和你联系。”

父子俩你看我我看你，似乎都有些不大好的感觉，丁建书素来温和有礼，以他的风度，决不至于一别之后再无消息的。

“爸，我明天去看看丁叔叔他们吧。”林舜做了决定：“休学手续我本来就不想去办，你替我跑一趟。丁叔叔那儿你不方便低头，我替你去。”

林怒辉没有反对，就算默认了。林舜跳起来，弯腰从床底下扒拉着什么：“对了……这个东西麻烦你替我带给方芳。”

他从书桌下面抱出一个包装精美的大盒子来，这本来是他要送给方芳18周岁的生日礼物，现在只好提前。包装纸上插着一张漂亮的空白卡片，林舜提起笔一挥而就，然后郑重其事地交到父亲手里。林怒辉打开卡片一看，上面只有一句话：你考哪儿我就考哪儿。

他是林怒辉的儿子，有着血脉相承的固执，这就算是向方芳表白了，同时和父亲摊了牌。

“胡闹。”林怒辉伸手就要摘牌子。

“你要撕了这个，我就回去上学。”林舜按住父亲的手，他们俩的手一样坚定有力。

林怒辉让步了，林舜对他的许多意见妥协，并不是因为怕他或者懦弱，只是因为不知道什么才是真正对的，这孩子一旦认准，死都不会放弃。林怒辉抽出手，在林舜手背上拍了拍：“明天记得带着侍卫一起去，宁也雄诡计多端，不得不防。”

林舜看着父亲抱着大盒子走出房间，高兴得瘫倒在床上，天知道刚才他转了多少念头，甚至想过父亲要是动手，他应该怎么招架——这是他第一次在正面对抗中坚持了自己的立场。

“没什么是我做不到的！”林舜捏紧拳头给自己加油，他跳起来站在床上，觉得整个世界都踩在脚下。都很



好，一切都很好，他被杨问击败一次，然后有了对手；他被老爸强制退学，然后坚定了爱情——他捍卫的不是虚无缥缈的爱情，而是爱的权力，他第一次真正感觉自己成年了。或许未来很艰难，但这一切都算什么呢？他是这样愈挫愈勇的人，他觉得浑身的血都在发烫，战斗开始了！

2

清晨的薄雾开始氤氲，浓夜黑暗开始散去的时候，林舜踏上征途，只身飞往相城。他没带侍卫，首先是不想丁叔叔心生不快，其次是出于一种自豪感，他的伤好得差不多了，如果再遇到杨问他不介意再单挑一次。

梦城距离相城有六百公里之遥，林舜花了20分钟时间赶到相城上空，但足足花了3个小时才大致弄明白丁叔叔的所在。真是奇怪，这一家子的妖气淡得似有似无，通常情况下，只有生了病才会是这样子。

妖气凝聚的地方在一个大型社区，现在还早，门外有许多卖早点的摊子，林舜找了一家鸡蛋饼卷里脊肉的店铺，老板正在看《相城日报》，小半张报纸反折过来，可以看见头条新闻上写着“旱情犹未缓解”一溜儿黑体字。

“老板，来两个卷里脊……啊不，来……6个……来10个好了。”林舜想着这个蛋饼不大，肉也不多，丁叔叔一个人就能吃掉三四个，他们一家子都爱睡懒觉，这时候恐怕都没起床。他特地嘱咐：“不要葱不要香菜，哦对了青菜也不要，少辣多点酱……老板，多少钱？”

“不要青菜算你两块钱一个。”老板蛮厚道的，身后的招牌上明明写着“相城一绝：蛋饼卷里脊，2.5元”，他一边双手麻利的把鸡蛋调的面糊摊在铁板上，一边说闲话：“最近青菜太贵了，天太干，菜都一大片一大片枯死。”

“这个天菜应该在大棚里了呀，再说浇水不行吗？”林舜对种植并无研究，随便问问。

“相城什么时候这么旱过了？你看看报纸，到处都在说地下水位下降，听你口音不是本地人？”老板感叹着：“难怪你不知道，原先我们这儿的水象山泉水，甜津津的，现在好，井里头打出来的都是泥浆。”

林舜心里咯噔了一下：“大叔，这天旱了多久？”

“快一个月了吧。”老板已经摊到了第七张饼，鸡蛋的香味和里脊的香味混在一起，差点从鼻子里头勾出胃来。林舜抓起一个，先吃了起来，味道真是不错。

林舜掏钱，没有零钱了，他递过一张50的过去，一边等一边不抱任何希望的随口一问：“老板，你见过刚搬来的一家三口没有？夫妻都很文秀，有个漂亮的小姑娘，十二三岁。”

“见过！”老板开始摊最后一张饼：“那个女的天天到我这儿来买蛋饼，小姑娘可喜欢吃了，跟你一样，也是什么都不放只要肉，这有什么好吃的？”

“哈，周阿姨搬个家居然勤快起来了。”林舜打死都忘不了第一次登门拜访，周阿姨叮嘱他买了多少东西上楼——住了十几年的房子，连小区外面超市什么样子她都不清楚。

“那媳妇可勤快了，哎，就是那男的身体不好，脾气又差……”老板弯下腰找零，捏着三张钞票一抬头，和他搭话的少年已经不见了，打好包的蛋饼还在摊子头上放着。老板疑惑的又摸了摸那张50的钞票，不像假钱啊，这孩子脑子有问题？

他已经看见了老主顾施施然而来，大声招呼：“来啦？”

周小云已经径直向摊子走了过来，手里牵着一只可爱的小沙皮狗，汪汪叫着。

林舜这一次的隐身极其凶险，四周都是摊位，他找了个大家目光全不在这边的机会急忙隐身——再晚，周小云就该看见他了。

林舜摸出一根飞行羽，默默念了几句，扎破中指，淡淡的血光罩着羽毛，变成了一只红色小鸟破空而去——这是飞行羽中最紧急的状态，要求火速救援。

他已经把自己的判断告诉了玄鸟——丁叔叔和周阿姨可能已经出事了，他们举家迁来相城可能是个阴谋。

没想到父亲立即回复了短消息，手机嘀嘀响了两声，幸好周小云没有注意。林舜连忙把手机设成静音，低头看短讯，只见上面写着：万分凶险，立即回来。

最多也就是一个旱魃，哪里就到“万分凶险”的处境？

沙皮狗气势汹汹地转过脑袋，冲着林舜所在的位置狂吠。沙獒！不用再猜了，这个周阿姨一定就是旱魃假扮的，旱魃出没向来都是风隼沙獒不离左右，林舜有点后悔没把自己的喷火龙摩托车带来，这样的话二打三还能占点上风。他极其小心，跟在周小云身后，随着她左弯右转，一路到了个一楼小院门口。周小云一边开门，一边用脚拢着小狗：“进来啊，怎么不进来？”

林舜站在门口犹豫，进去吗？前途凶险未卜，确实是太过冒险的行为。而且他心里一直有点怨气的——丁叔叔这一次退出梦城，按照道理说，就是生死由命责任自负，即使遭遇了点什么，也只能算活该。更何况他们根本就不喜欢自己……林舜觉得心里有一股戾气在左冲右突，就在这时，他的手机铃声响了。

“阿舜，别进去，相城的魔族已经复活了，你进去就是死路一条。”听筒里传来父亲的声音，“你是王储，你还有你的使命，公会决定了，丁建书已经是一粒弃子，你快回来。”

“不……醒一醒，这是催眠。”林舜静下心，所幸关机这一定不是父亲说的话，父亲说不出来这种话，而且他明明调过静音的。但是关掉了手机，却无法捏碎心里的声音，那个念头清晰明确地跳出来——为什么要多管闲事？上次多管闲事的苦头还没吃够吗？他们不是喜欢杨问吗？他们出事，应该是杨问来救他们，有我什么事？如果这是个陷阱怎么办？一头钻进去不是太傻了吗？

周小云一直没有关门，似笑非笑地看着他。这只是一个小小的测试而已。

林舜甩甩脑袋，深呼吸，大踏步地走了进去。

“漂亮。”周小云——或者说是韩枫沙坐在沙发上，满脸赞赏，几乎要为他鼓掌了，“15秒，这么短的时间里摆脱心魔，你比我想象的要强。”

“你也很厉害，我都不知道怎么就着了你的道。”林舜四下看看，客厅里空空荡荡的，显得有点冷清，主卧次卧

和书房的门都紧锁着，次卧的房门里传出隐隐的音乐声。

"你猜猜看？"周小云一举一动都像个买早餐回来的妈妈，她大声招呼："尧尧，出来吃饭啦。"

门开了，丁尧尧一蹦一跳地跑出来，抓起蛋饼就往嘴里塞。

"尧尧！"林舜一巴掌打落蛋饼，他不相信任何从旱魃手里经过的东西。。

丁尧尧抬起头，她脸上有种奇怪的表情，陌生而诡异，但口吻一如既往："喂，你有病啊！"

林舜揪心地抓住尧尧肩膀："你没事吧？尧尧？"

"喂，你韩剧看多了？"丁尧尧甩开他的手，凑到周小云身边："妈，你怎么把他带回来了？他们不是说好了，不来打扰我们的吗？"

"去玩你的游戏吧。"周小云笑得和蔼，她拎起剩下的蛋饼，施施然推开了主卧的房门——丁建书躺在床上，他的整个人消瘦了一圈，似乎可以陷进床垫中。周小云温温柔柔地在他身边坐下，扶起他的头颈："建书，吃点东西吗？"

没有反应，足足过了5秒钟，丁建书才略摇了一下头。

主卧里窗帘拉得严严实实，异常干净，干净得像个停尸间，从门里似乎都能流淌出阴冷霉烂的气味。难怪这附近的妖气如此微弱，原来丁叔叔已经奄奄一息。

林舜要往屋里走，沙獒汪得一声冲过来，挡在他面前，龇牙咧嘴。

"韩枫沙！你们做事不嫌太狠了？"林舜手心里燃起一团火焰，"我记得你还有一只风隼，都喊出来吧，我省点事一并收拾了。"

"哟。"周小云轻笑出来："这可不行，风隼守着水源呢，忙，脱不开身。小王子，我对付你还不够啊？"

"水源？"这个城市的干旱果然是和他们有关！林舜现在竟有点赞同父亲的抉择了，这群妖魔就应该天诛地灭，多留一天就多祸害一天。

"尧尧，回你屋去。"周小云反身关门，吩咐丁尧尧。

林舜浑身的血都在发冷，他看见丁尧尧耸耸肩膀，听话地转身进屋，马尾辫一甩，雪白的脖颈上有隐隐的血丝。

"尧尧——"林舜追了进去。他处事经验毕竟不足，两个屋里好像都有一个要照顾的病号，他都不知道先救哪一个好。

没错的，显示屏上就是《妖怪A梦》熟悉的画面，丁尧尧正拿着耳机往头上戴，林舜冲过去，抓着丁尧尧的手臂，"尧尧你别吓我！丁叔叔都这样了，你不着急？"

丁尧尧转过脸，她的瞳孔正对着林舜——左眼纯黑色的眸子里，趴着一个小小的鲜红的女孩儿，正抿着嘴微笑，丁尧尧面无表情地点了点视频开关："出去出去，我要工作了！"

周小云抱着手臂，站在丁尧尧门口，微微一笑。

林舜方寸大乱，现在一家三口似乎都在魔怪的掌握之中，而韩枫沙更是寄居在周小云的身体里，如果真的使出绝杀来，会不会伤到周阿姨？丁叔叔到底还活着么？尧尧她是怎么了？那个小婴灵是什么，怎么会在她的眼睛里？她……又还活着么？林舜僵硬在当场，手心里的火焰明灭不定，刺刺地烧着掌心沁出的汗珠，他怒不可遏，又不敢动作。



倒是我们丁尧尧同学心胸开阔，依旧在继续视频主持人的工作，她看起来轻车熟路，已经不像第一次那样的生涩。

丁尧尧对着摄像头微笑，清脆悦耳一如往日的声音在林舜听来简直就是刺痛："大家好我回来了，现在是清晨七点钟，玩通宵的同学们该回去洗洗睡，刚上来的朋友们……这位刚上来的朋友问我，身为中学生为什么要做这么无聊的事情。嘿嘿，我说你还真是够闲的，现在根本没到上课时间好不好？哈哈，我浪费时间？你不浪费时间你去做点正经事啊，石油危机、台海危机满世界都是危机等着你去解决呢，你跟我闲磕牙，人生又不会有意义。有点儿娱乐精神，拜托！哈？哈？我爸妈怎么不管我？你在找事吧！我长得好看，我高兴出来秀，有本事你也出来啊，干嘛只打字？我知道咯……喜欢探讨人生意义的，一般长得都蛮猥琐的，不信你看嘛，什么笛卡尔尼采叔本华海德格尔……一个赛一个的丑，不然当什么哲学家？来啊来啊，有本事露个脸让我看看？"

不知道哪位衰神一大清早地惹上了这个小祖宗，对话框里闪速打出一行字：下线！你快迟到了。

丁尧尧怒火中烧，对着摄像头龇牙咧嘴："你是我什么人啊？有种就当面说！不然就给我滚，告诉你我今天心情不好！"

她今天的心情真的不好，很不适合再做视频主持人这种需要微笑和耐心的工作。丁尧尧在忍耐着什么，她似乎也在暗示着什么。才不过短短一个月，这个小姑娘长大了。

片刻安静之后，游戏的视屏框里有了图像，那个一大清早吵架的家伙终于露面了。丁尧尧判断失误了，这是一张眉清目秀的面孔，小小的阴郁挡不住咄咄逼人的年轻，他静静地抬着头，看着丁尧尧："下线，你快迟到了。"

丁尧尧象被雷击中了，眼眶立即就红了，她嘴一撇，声音里带着哽咽："你是我什么人！要你管我！"

这一次轮到林舜怒火中烧，他大步走过去，扒拉开丁尧尧，对着摄像头一字一句："杨问，你要是还有良心，就过来看看——你他妈的就是个畜生你还敢露脸！"

杨问一皱眉："林舜？你还去打扰丁叔叔他们干什么？"

林舜一股无名火终于找到发泄对象，劈头盖脸就开始问候杨问素昧平生的爸爸妈妈，顺便夹叙夹议地评述了杨问的身世品行是何等不堪。杨问听不下去了，单手一指："够了啊，你别找事。"

"我找事？"林舜也顾不上丁尧尧疼不疼，揪着她的辫子往前一推："你看看她的眼睛！"

"她的眼睛怎么了？"丁尧尧也挣扎着摇着脖颈，青青白白的眼睛里，哪里还有刚才的幻影？瞳孔里的小人儿已经缩回去了，不知道溜到哪里。

丁尧尧挣开林舜的手，愤愤一甩头，反手去推林舜："好了啦——我们家的事情不用你管，你走你走，不然我报警了！"

"你骗不了我的，尧尧，到底出什么事了！不要怕，有我在这里。"刚才那一幕林舜可是看得清清楚楚，丁尧尧看见杨问的反应，完全是一个受了委屈的小女孩看见亲人的反应。

"我骗你干什么！"丁尧尧把"你"字咬得特别重，"你是猪头啊？听不懂普通话吗？你走啦！"

林舜当然听得懂，可是他眼看着一个和和美美的家庭被魔怪搅得家破人亡，满腔热血从沸腾已经到了满溢的程

度，这个时候让他走无异于极大的羞辱。他用力一拍丁尧尧的肩膀，拍得小姑娘一个趔趄，他掷地有声地说："尧尧，你放心，我既然来了，就不会再让任何妖魔鬼怪伤害你们——韩枫沙，你也别废话了，咱们见见真章吧！"

典型的林舜风格，什么事情到了最后，都是一个"打"字。

韩枫沙一个"好"字还没出口，林舜已经足尖带电，一步步逼近过去，他每走一步，脚下的地板砖缝就冒出一溜儿蓝色烽火，他走到第七步，已经和韩枫沙打了照面，背后的烽火一溜儿腾地而起，化作一条五六米长的蓝色火龙。韩枫沙后退一步，她也大吃一惊，这"电光石火，七步成龙"是介于召唤术和技击之间的术法，按照先例，只有转世之后的妖怪才能使用，以前总听妖怪们议论林舜是新一代小妖中的佼佼者，现在看来，还真是名不虚传。

林舜一眼瞥见墙角的饮水机，左手一引，火龙盘旋而起随着心意而动，凌空一个摆位，将纯净水桶打得半空一个盘旋，十几升纯净水在空中汽化成雾，直奔韩枫沙当头罩下。

沙獒护主心切，一声狂吠冲进水雾里，咬住火龙，一条龙一条狗冲开窗户，直上云霄。小小一桶纯净水被紫色的、翻滚的电光碾成巨大的一面镜子，薄而亮的镜面上照出了沙獒的原形，那是一座巨大的、暗黑风化石般的沙丘，沙獒的嘴里叼着林舜法术凝练而成的火龙，火龙翻滚，周围的云层迅速聚拢，从地面仰望，只见乌云堆积如群山，只有电光劈开的罅隙里，偶尔传出狂风一样的吼叫。

风起了，风从北边来，飞沙走石的漫天迷障里，依稀可以看见一只巨大的、双翼如云的大隼尖啸一声冲进战团。风隼来了。

原本还是清明世界的早晨，一眨眼就变成了狂风肆虐的黄昏。广告牌和花盆高空坠落的声音、玻璃窗破碎的声音、自行车成排倒塌的声音……突如其来的慌乱在为天空中那场恶战做注脚。城门失火，总会殃及池鱼。

林舜有点心慌，求援的信息已经发出去很久了，可是迄今还没有任何动静。

更何况法术本来就不是他的擅长，他擅长的是亲手搏击。

也就在这个时候，第四团火光点亮了阴暗的天际，第二条巨龙没入云海之中——那一瞬不少相城人都掏出了数码相机。林舜一阵小小的惊喜，那是他们林家父子的御用坐骑，林怒辉从圣城带出来的上古神兽，它或许是听见了林舜的召唤，也或许是天生就是魔怪们的死敌，不等命令已经直接向风隼冲去。



爪扣着爪，翅扇着翅，风隼和巨龙搅成一团，这只风隼明显不是巨龙的对手，转眼就落了下风。韩枫沙皱皱眉，林舜已经抢先挡在窗户口，扬手，指尖刃锋芒一闪："宠物和宠物打，你应该和我打。"

林舜知道自己必败无疑的，可是只要拖住韩枫沙，等巨龙除掉风隼，他就可以收回七步成龙的法术分身……他来不及再盘算了，长期以来接受的训练都是以攻为守，林舜一刀挥出去，扑的一声轻响，好像切断了空中一道软绵绵的丝线。

"愤怒的代价是混乱，鲁莽的代价是无力。小家伙，我诅咒你。"韩枫沙十指在空中勾着无数道细密的丝线，她的声音飘渺如梦魇，"睡吧，我的小战士……让我们来看看，你灵魂的另一面写着什么。"

林舜像是一刹那置身于千里毒日的荒漠里，整个身体都在急速脱水，他只觉得干旱，而比干旱更可怕的是焦灼——刚才强行压下去的疑惑慢慢占据了脑海，为什么梦城公会还没有派人来？为什么父亲对自己的处境置之不理？是公会出事了，还是……他们觉得自己可以放弃？林舜本身就是雷电系的妖怪，内心的野火一旦燃着，比身外的痛楚更加可怕，他觉得自己像一只飞翔过程中被石化的飞鸟，正向着烈火深渊中坠落，他竭尽全力地抵御内外的双重煎熬，他开始恐惧。这已经是第二次因为鲁莽陷入别人的结界里。

韩枫沙根本没把林舜放在眼里，他太年轻了，没有经历过任何一场生死恶战，顺风顺水，阳光正直。如果是一个16岁的人类男孩，当然没什么不好，可是作为妖界新一代的领袖来说，他实在太嫩。

韩枫沙一出手就占了绝对的上风，她已经接连使出混乱、虚弱诅咒和催眠三个魔法，每一个都直接击中林舜的心神。她谨慎地一分一分增加法力——林舜一出手就中了招，但是摇摇晃晃就是不倒。他的心防被轻而易举地撕开，可是内心深处一点灵光始终不被控制。韩枫沙没有耐心了，她的左手变得像木乃伊一样干枯，径直按在林舜胸口上——林舜整个身体迅速脱水，以肉眼可见的速度萎缩下去，他的皮肉焦黑，显得一双眼睛越来越大，大到可怕……可他还在支持。

半空中，巨龙狂啸一声，就要前来救主。风隼一爪抓住龙的脊背，那条火龙张嘴，一枝龙牙直射韩枫沙心口。韩枫沙知道厉害，刚要回防，迷迷糊糊的林舜双手一翻，枯柴一样的手指牢牢抓住韩枫沙的小臂。龙牙在距离韩枫沙心口三十厘米处停下了，然后一点一点撕开空气推进。

林舜的眼神很奇怪，好像喝多了一样的迷迷瞪瞪，又好像醉后狂徒一样的坚定。他一字一顿地说："我不管你们要玩什么花样，旱魃，我们死在一起好了。"

一直在观战的丁尧尧猛地抬起头来。

她死死握着左拳，好像掌心里攥着什么天大的秘密。

林舜体内的真火在冲击着渐渐僵硬的身躯，干硬如壳的肌肤裂开，火苗从身体里游动出来。他已经启动了雷电系的闪爆力量——这是整个妖怪界性命最不值钱的王子，随时随地不惜同归于尽。

"你有脑子没有？你弄清楚状况再说！"韩枫沙第一次急了，这都哪儿跟哪儿啊，她只想教训一下这位小王子，并不想糊里糊涂的一起送命。可是她想要收回法术也不可能了，林舜已经拼了，热力在毫无节制地喷涌，韩枫沙气急败坏，拼命想要摆脱："丁建书他们根本不需要你帮忙，你知道么！"

"我不知道，我只知道护卫的天职就是除魔，这和你害的是谁没有关系。"林舜闭了闭眼睛，再睁开的时候，双眼已经是两团金色火焰。

任何时候，认死理都是可怕的。

就在他准备引爆自己的时候，丁尧尧一把抓住他的手腕："幻影斩，林舜。"

林舜不敢相信，他和韩枫沙斗法，火系和电系的狂暴力量与魔域的暗黑之力交织成一张巨网，但是丁尧尧居然毫不费力地就穿了进来。林舜双手一合，指尖刃同时割开左右掌心，鲜血化成一

道激流，劈空切在韩枫沙密密的法力蛛网上。

丁尧尧顺势一拉，她的手上、身体上，都在泛着淡淡的珍珠一样的光芒，清凉舒适的感觉从丁尧尧的手心流出来，林舜已经变形的身躯像吸饱了水的毛巾一样舒展开。

“不可能的……”韩枫沙惊呆了。

“跟我走。”丁尧尧握紧的左拳松开，掌纹上发出淡青色的木系特有的光泽。她向着虚空一按，一道绿色的窄门打开了，古老的法术咒语在几秒之内化成了程序的编码，窄门的光芒和显示屏的微光融合在一起——韩枫沙从来没有见过这样的虚拟空间，它竟然是直接打通了虚拟世界的大门，丁尧尧拽着林舜，一步跳进了门里面。

在两个人身影消失的瞬间，电脑黑屏了，与此同时，妖怪游戏的两百万用户同时掉线。

一臂之外的龙牙觑准了这个法力的空隙，直刺韩枫沙的心脏——韩枫沙回手不及，她唯一来得及闪过的念头就是：耻辱啊，居然会死在一个十六岁小妖的手里！

虚空中，一只手倏地探出，稳稳握住了龙牙。这个上古神兽的致命武器在那只手中，像是一条被捏住了七寸的蛇，只能徒劳而笨拙地摆动身躯。半空里法术幻化成的火龙失去本体，渐渐消散，巨龙悲鸣一声，望空远遁。

杨问显出身形，他一边轻轻捏去胸口扣子上的一片隐身草，一边微笑着聊表歉意。

“你倒真是沉得住气。”韩枫沙又尴尬又恼火，很有抽他的欲望。

“韩姐，我……”

“你去跟宁先生解释吧！”沙獒又化成了小沙皮狗的模样，韩枫沙一脚踢在它屁股上，也不知道在骂谁：“喂不熟的狗！”

3

——我想象的家园，应该有绿树婆娑，不是那种小区绿化的树哦，而是一眼望不到头的深绿浅碧。风吹过的时候，应该有一阵波涛般的树影欢唱，小鸟们在树杈里悉悉索索，像是忙不迭地要跟上风的节拍。

——我想有一条小径，通向树林深处的书房，每一天的午后，应该有阳光打在书页上，轻轻翻过书页，就像是青春的日子又翻过一页一样。我读过的书在左边，像是督促我成长的良师；我未曾读过的书在右边，像是我期待相逢的益友。哦，对了，应该有一架专门放着小说，只要喜剧不要悲剧，每本书都是光明快乐的结尾，让我觉得生命是无比温暖的存在。

——书房的后面，应该有个大大的深深的仓库，里面都是最好的武器和盔甲，尽管让它们落满灰尘，只有拂拭的时候，才露出逼面的寒光来。

——我还要一间静静的卧室，面朝大海或者山谷，春夏秋冬，有着最自然的青草和花香随风萦绕在枕旁，带来远方美丽的梦。

……我还要爸爸、妈妈、哥哥都在我身旁，一家人过着无忧无虑的生活。林舜，你说，我要的是不是太多了？会不会太贪心呢？

丁尧尧坐在一棵羽果树下，抱着膝盖轻轻说着。

“见鬼的，这是什么地方？”林舜四肢之间火烧火燎的感觉终于消散了，他勉强撑起身体，意识到自己刚刚捡回一条性命来——刚才，他在同旱魃生死相搏，在酝酿好了同归于尽的悲壮情绪之际，就被丁尧尧拽到了这里。丁尧尧像在说着梦境，又像是在用声音做个导游，书房、卧室、仓库……漂亮的红红白白的小房子在绿叶之中若隐若现，这里的一草一木都和她说的一样，可是……丁尧尧又似乎在说一个非常遥远的世界。

“你还记得那款游戏吧？”丁尧尧指了指周围，“这儿是我在游戏里的虚拟家园。”

林舜立刻知道丁尧尧为什么一脸惆怅懊恼了，他也很不是滋味的问：“你本来是要和杨问一起来的，对吧？”

丁尧尧下巴颏儿顶在膝盖上，默默地点了两点。

“刚才我和旱魃斗法的时候，你是在等着杨问来救你的，是不是？”林舜扶着树站起来，他还是虚弱得没有一点力气。

丁尧尧眼眶里渗出两滴泪珠，顺着鼻梁流到嘴角。她本来就是一个小女孩，这么一缩起来更显得小得可怜。

林舜不忍心再问下去了，他伸手揩掉丁尧尧的眼泪——触手又是一阵冰凉，像一股温和的溪流涌进身体，林舜的精神好像立刻充沛了许多。

丁尧尧根本没有意识到这细微的变化，自顾自地看着远方说：“爸爸用了所有的法术加注在我的虚拟家园上……你明白吗？就是说，这个虚拟家园，现在也是一个虚拟空间，除了我之外，天上地下，再也没有人能够打开。爸爸告诉我，这个地方会有大用场，他叫我不到万一，不许暴露这个秘密……死林舜，我都叫你走了，你非要逞英雄。”

林舜激灵一下清醒过来，斗法之中的种种疑惑又回到心头，他急不可耐：“尧尧，你得送我出去——我猜外面可能出事了。”

丁尧尧摇头：“现在可不行，七区服务器死机了，我们出去了也只能在游戏世界里瞎转悠。这外头兵荒马乱的，跑出去太危险了。爸爸说了，叫我不要轻举妄动。”

林舜的心里咯噔一动，丁建书目光独特非寻常之辈所能及，他既然布下这个空间，想来是真的有什么深意。林舜冷静下来，坐在丁尧尧身侧，慢慢扳过她的肩膀：“尧尧，到底是怎么回事，你说给我听。”他想想又补充一句：“原原本本的说给我听，这一次我不要听故事。”

“喔，那要从梦城说起了。你还记得爸爸去找你们辞职的事情吗？”丁尧尧抿了抿嘴，“那一次，我去宁也雄的公司找杨问，妈妈去找了我，之后，我和妈妈一起回家，然后就发现了她有点不对劲。”

“韩枫沙？”

“嗯，韩枫沙说，如果我们要妈妈平安回来，就要离开梦城，一年之后，宁也雄就会放妈妈回家。爸爸同意了，可是……可是等我们到了相城，爸爸就发现相城的魔气越来越重，魔族好像选择了那个地方复活。韩枫沙让爸爸不要多管闲事，爸爸让我当作没看见，他自己却一天一天虚弱下去，我到后来才知道，爸爸在用木系的根术压制相城的魔气。”丁尧尧深深吸了一口气，那段日子，对她来说想必很是艰难，“直到有一天，爸爸发现了这个。”

她挽起袖子，瘦骨伶仃的手臂上，



血管里有鲜红的影子缓缓流过。林舜立刻想起了当时丁尧尧瞳孔里的小人儿，他惊叫："对，这是化灵术！可是尧尧你居然没事？"

"我慢慢觉得身体里好像多了一个人，看镜子的时候偶尔会能看见她，走路的时候也会有重影，可是不知道为什么，除了这个之外，也没有别的不对劲。爸爸检查了我的身体之后，非常高兴。他叫我千万不要声张，装成什么都不知道的样子。然后就给了我这个封印，再然后他就病倒了……他说，如果有一天，出了什么大事，就让我用这个封印到这个空间，他给我留了些东西，到时候我就明白了。"

林舜居然有点兴奋："宁也雄这回非气死不可，他出山之后用了两次化灵术，第一次就要了他大半条命，结果老婆还没造出来，就死翘翘了；第二次偏又撞上你，哈，这真叫天意。"

丁尧尧略有不悦："林舜，我爸爸妈妈都那样了，你还这么高兴！再说，我有什么不对劲？"

林舜的表情有点奇怪："尧尧……你自己真的不知道？"

"知道什么？"

"你是一个……有神圣之光疗伤力量的小妖啊！"林舜快要跳起来，这不是技能，也不是天赋，这从某种程度上来说，是天神的礼物。丁尧尧身体里有这种特质，各种法术是无法伤害到她的元神的。林舜仰天长叹："天哪，你和杨问在一起那么久，幸亏他从来没有发现过，不然的话，宁也雄绝对不会这么轻描淡写地算计你们。"

丁尧尧想了想，没有赞同也没有辩驳，只是有点烦躁："好啦，你不要说了。"

林舜有点生气："为什么不说呢？你是觉得自己看错了杨问，心里不舒服了，是吧？尧尧，以前你年纪小，你想怎么样就怎么样，可是你想想，你觉得宁也雄挺好的，他都做了些什么？你把杨问当亲哥哥看待——"

"林舜！"丁尧尧站起来。

"可他根本不把你当……朋友！"林舜盯着丁尧尧："我也知道他很可怜，但是不管多可怜，都不是邪恶的理由。现在丁叔叔已经垂危了，周阿姨还不知道在哪里，你还想护着他？尧尧，你该长大了，你本来就是、从来都是我们中间的一个——负起责任来，好吗？"

"我数到三，你再不闭嘴我就生气了哦。"丁尧尧迅速接连举起三个手指头："一二三，我已经生气了。林舜我告诉你，你最讨厌的地方就是——你觉得该做什么你就去做什么呗，非要哇啦哇啦地证明你是对的。王子殿下，到底是你救了我啊还是我救了你啊？现在我爸爸很危险，而且就是因为你冒冒失失闯过来，他才更危险！"她举起手臂，用尽了12岁女孩所有的固执，宣誓一样地大叫："我告诉你杨问为什么不管我，他不是见死不救，他知道我是怎么回事——他一直就知道的，我第一个治伤的对象就是他！我相信他，别问我为什么，我就是相信他。"

他们的对话占据了整个公聊频道，刷屏的速度令所有人惊叹。不时的有玩家讨论——这是什么输入法？怎么这么快？

"唔，这两个小鬼聊天不知道加密。"

在一台普通显示屏前面，宁也雄支起手臂托着下巴，饶有兴味地看着两个小孩子吵架。丁尧尧的家园是加密的，什么也窥探不到，只能凭文字揣测他们的神情动作。

在他的身后，杨问垂手肃立，眼光像是根本没有落在显示屏上，韩枫沙却脸色越来越难看，终于忍无可忍，冲着杨问劈头盖脸地发问："她说的是真的？你一直都知道她的技能是什么？你明知道——那是宁先生的女儿——你为什么不早说！"

杨问不置一词。

宁也雄的笑容凝结在脸上，头也不回："回答她。"

杨问沉默片刻："我不知道你要对丁尧尧下手。我猜……他们既然都远走高飞了，说不说的也没关系……"

宁也雄一拍桌子。

杨问索性抬头，老老实实交代："是，我根本不想说。"

宁也雄第二次拍案，脸色非常难看——韩枫沙认识他已经一千多年了，从来没见过宁也雄勃然变色过。

杨问迎视他的目光："我的命是你的，我做错，任凭你处置就是了。"

偌大的办公室气氛立即变得很紧张，宁也雄的右手轻轻在桌面上敲着，他似乎在艰难抉择着。韩枫沙左右看看，很聪明地退了出去，随手掩上门。

"我一直都知道你有种，但是不知道你这点骨气还能冲我来。"宁也雄慢慢站起来。

杨问轻声解释，"雄哥，我本来就是一个心里记账的人，你待我的好，我还不清，除了拿命还你，我不知道还能怎么样。"

"你少跟我来这套。"宁也雄多少有点疲惫了，他抬起手，慢慢向外挥了挥："我像你一样大的时候身边已经有兄弟跟我，这么多年了，我已经记不清我带过多少手下，但是还没有一个是违心跟着我的。杨问，我不想再看见你一脸不情不愿的样子，再给你一次机会，你想清楚——把我给你的东西还给我，现在就滚。"

杨问刷地抬起头，他有点手足无措了。

"怎么了？在想着离开我能去哪儿，是不是？"宁也雄笑容有些冰冷："跟着我罪该万死，离开我千夫所指，没法子，只有认命？"

杨问这下子不是手足无措，而是满脸通红，他被一口道破了心事。

无论什么时候拍着良心说，宁也雄都待自己很好，这个老妖怪毫无保留地传授他一切技能，极少勉强他去做不愿意做的事情。这一回，宁也雄真的生气了，但即便如此也没有施以惩戒——他太骄傲，不屑于用暴力控制"自己人"。

杨问觉得愧疚，可即便愧疚也是理直气壮的愧疚，片刻功夫，他脑子里已经转过千万转，他直截了当地问："既然丁叔叔两不相帮，为什么不让他们置身事外？"

"置身事外？哪有那么轻松的置身事外？"宁也雄嘿的一笑："杨问，你装傻么，丁建书在干什么你看不出来？这个老东西稍有风吹草动，就是我们的心腹之患。你只看把虚拟空间加持在游戏家园上，这是什么样的一步棋？进可攻退可守，他就楔在虚实之间的七寸上了。他心里有这个所谓的正义，就没有两不相帮，你心里如果也有这玩意儿，



就永远不会真心跟我。”

杨问不再追问下去了，谁先动手谁先起意又有什么要紧？现在是一道鸿沟裂开大地，要么往左要么往右，站在中间只能万劫不复。

“那些老东西们根本就不明白自己为什么要打，也不知道要跟谁打，还不知道要怎么打，这就闹得沸反盈天了。可我就不明白了，于人类有害的，就是邪魔外道？笑话，那是什么时候的规矩？枫沙她们有什么错？她们就是旱魃，一出生就见不得水，所到之处必然是荒漠，这是天性。昔年精灵、妖怪和魔物并存在上古大陆，魔克人、妖克魔、人克妖，但现在魔族覆灭，三界混乱，万物的力量早已经失衡，可笑他们还在守着几千年前的契约。”宁也雄指了指显示器：“我想要什么，你一清二楚，杨问，你太虚伪了，你真以为是我救你之后你才跟我？哈，你吃下第一口尘婴增长修为的时候，你已经选了你的路，和我一样的路。”

摇摇晃晃的天平加上了最后一块砝码，黑色的那一端当得沉落下来。杨问明白了：“雄哥，接下来我们应该做什么？”

“做游戏啊，游戏公司还能干什么？”宁也雄拍拍办公桌一沓文件夹，满满的策划执行案和商业文书，“不过妖怪游戏没有妖怪来玩，这个没意思。”

“林舜已经下令，不经允许不得上线。”杨问不解：“林怒辉已经布下天雷地火，他们……他们想按他们的办法走。”

宁也雄脸上浮现出一种“小子，你慢慢领悟吧”的神情，他看着屏幕上的数据流：“我这款网游最有趣的地方，就是天罗地网，由不得他不上线。”

宁也雄点了两点鼠标，屏幕上显示的是梦之都的场景——只见梦之都东郊已经摆开了战场，身披甲胄的圣城卫士们摆开阵势，似乎严阵以待外敌的入侵。在他们的九点钟方向，上千架雷车霸占着云端的有利位置，紫电和金电闪着火花，交织成一张密密的罗网，天际两片巨锤似的彤云犄角相对，不时地放出足以毁灭一个人类城市的电波。双方彼此试探，愤怒在升级，王城之中，街头巷尾，无数战士匆匆忙忙奔赴战场，这不像是一场普通的家族战役，这更像……杨问猛一抬头，26层的窗外，烈火红云，如同即将喷薄而出的热血。

这居然是一场圣城对梦城的战役。

“对于人类而言，游戏在互联网里，对于妖怪而言，互联网上的一切不过是镜像而已。”宁也雄随手拿起电话，要了技术部：“放一个玩家进梦之都，宠龄在10以上。”

他挂上电话，游戏画面立刻就变了。

一个14级宠龄的玩家向着两军对垒的地方跑了过来，他大概是有点吃惊，过了几秒钟，公聊频道出现了一行字：？？？？？？梦之都怎么多了这么多NPC？干什么的？

又过了几秒钟，他想来是急了，公聊频道再次出现：靠，人呢？怎么回事？不会只有我一个吧？这些是不是NPC，也不会对话？

出于用户至上的原则，妖怪涉足虚拟世界，是不会影响玩家正常登录和游戏的，可是对于玩家来说，游戏里出现的一切怪异情景都可以看作是副本。按照情理说，梦之都是不可能出现怪物的，但是按照一个人类的正常好奇心，《妖怪A梦》三个月内改版5次，什么情况都有可能发生。



历史性的时刻到来了，那个昵称为“岸”的玩家随随便便地向其中一个战士释放了一个“猛击”，然后等在当地，想看看会不会掉下奇特的装备。

那个战士猝不及防地倒下了。

这莫名的偷袭牵动了圣城守卫们的怒火，不知道哪位将领大声呼喊着：“杀啊——除掉这些叛徒！”

万人大阵向前冲去，战场如同一张拉满弦的弓，轻轻一碰，箭矢射出，再不能回头。

那个叫做“岸”的可怜家伙，立刻被湮没在千军万马的冲杀阵列之中。

背景音乐响起，那是宁也雄点名要的一段速度金属，机关枪一样的轮指风暴，带着高音的狂热和暗哑的愤怒。音乐和画面的配合天衣无缝，一辆闪电雷车冲入妖怪群中之时，乐章也随之一变，宛如狮子王君临天下的咆哮。

宁也雄拈起一枝雪茄，剪开，点燃，心满意足地吸了一口，单手点点屏幕：“恐怕还要一会儿妖王才会出来，你先出去吧，做好打Boss的准备。”

杨问点头，退了出去，随手关门——他现在明白了，这款游戏哪儿来的Boss战。

整个公司进入了备战状态，所有人都在位子上忙碌，敲打键盘的声音一如疾风骤雨。杨问双手插兜，慢慢走着，走得一点声音都没有。尽管如此，在同事里仍显得悠闲甚至突兀。

他心里满不是滋味，音乐响起来的时候他没来由地妒忌——士别三日当刮目相看，韩冒的功力怎么能精进到这个地步？

就在他想着韩冒的时候，韩冒的电话打来了。杨问看着来电显示发了一会儿呆，接通，那一边韩冒十万火急地问：“你……手头有钱没有？”

“要多少？”杨问没问为什么，韩冒不到万一，不会向他开口。

“哎……你有多少拿多少，来第一医院，快快快！”韩冒在电话那头，急得冒火：“方芳的弟弟忽然晕倒了，嘴里鼻子里冒了好多血，吓死人了，快点，马上要手术，救命呢！”

杨问按了按兜里的钱包，一溜小跑地冲下了大楼……

韩冒和方芳等在医院急诊室外，韩冒的头发抓得乱七八糟，人像是在火上烤着，不停跺着脚走来走去。方芳已经不知哭了多久，抬眼看杨问时，整个人都是半晕的。

杨问一边跑上跑下刷卡付钱，一边大概弄明白了意外的过程——小岸家里的电脑被爸妈锁起来了，附近的网吧又被林舜小英雄给举报了，他想玩会儿游戏想得发疯，和老妈吵了好几架。方芳实在受不了，她觉得玩会儿游戏也没什么，就带着弟弟跑到韩冒家里去蹭电脑——可没想到，不过半个小时，小岸忽然仰面摔到，口鼻流血，居然眨眼间就是生命垂危的迹象。

医生说，是重物挤压内脏，造成了内脏破裂失血，恐怕是没救了。



方芳被吓得六神无主，可是医院一边抢救，一边要她赶紧找家长过来，顺便交钱。方芳一时不知道怎么办才好，家里根本没什么现金，她也不知道怎么和爸妈交代。韩冒一拍脑袋，想起杨问来。

“有个财主同学也不错。”韩冒擦擦汗。

“那孩子怎么样了？”杨问轻轻努嘴。

怎么会这么巧？随机放进来的一个玩家偏偏就是方芳的弟弟？

“大夫根本不信是玩游戏玩出来的。”韩冒声音低下来，脸色也不那么好看，“杨问，这个游戏是你们公司的吧？我琢磨，小岸的毛病不是医院能治的，这才麻烦你大驾光临！”

杨问四下看看，也压低声音：“你有没有搞错？他又不是妖怪，我不会治病啊。”

“你说什么！”韩冒这下才真正紧张起来。

韩冒死死瞪着杨问，鼻翼开始忽闪，双臂的肌肉慢慢紧绷——这是他发飚前的习惯性动作。杨问习惯性地搂住他肩膀，往边上一带：“冷静点，这是个意外，我会想办法。”

“冷静个屁！”韩冒一甩手，厌恶地呸了一口，“少跟我套近乎。”

杨问惊呆了，他早明白韩冒跟自己已经形同陌路，可是这一幕眼睁睁地出现，还是很难接受。他点点头，后退半步，靠着墙壁：“你别着急，怎么说方芳和我同学一场，我一定会帮忙。”

韩冒恶狠狠地戳了戳他的鼻子：“帮忙？这个叫做负责不叫帮忙！我问你，如果不是小岸呢？如果我没给你电话呢？如果是别人，这件事是不是就这样不明不白的算了？你他妈的，宁也雄到底给了你什么好处？这是条人命——你们知道吗？”

“你先别废话。”杨问抓抓脑袋，这问题严重了，他尽可能平心静气地分析：“我们的系统是不会对人类造成波及的，这点我可以保证。但是如果说小岸身上有妖怪血统，他根本撑不到现在，当场就必死无疑。这儿肯定有什么蹊跷……韩冒，如果我没猜错……”

“你他妈的有话快说。”

“据你所知，方芳的爸爸或者妈妈，有没有人是曾经和妖怪结婚的？”杨问直接问了出来。这是唯一的可能，只有小岸的父母曾经是妖怪的姻亲，才会沾染上这种淡淡的妖气，在当时千军万马的阵势之下，一点点的牵连也会引来杀身之祸。

“我不知道。”韩冒烦躁地踹墙：“难道我现在去问方芳，你爸妈谁是再婚的？你就直接说怎么样才能救人。”

“游戏里出的事情，一定要回到游戏里解决。我回去把小岸在游戏里领养的那个妖怪救出来，但是要治伤……”能治疗这种伤的，只有丁尧尧一个。

手机短信催命一样地响起，只有四个字：准备上线。

杨问抱着胳膊，他有点发抖，怎么办呢？宁也雄让他上线，是要到王城里去刺杀妖王的，如果到乱军之中去找小岸的角色……他一定会被认出来，整个计划可能会付之一炬。到时候可不是一条命能交代的。即使找到了小岸，他又怎么去找尧尧？就算找到尧尧，他还要再面对一次林舜……

五内如焚的当口，医院大门处，冲进来一男一女，女人显然半疯半傻了，嘶哑着嗓子厉声叫：“小岸——”她冲过去抓着方芳，劈头盖脸地就打：“你这死丫头，你一把火把我们家烧了不就完了——”

韩冒连忙上去护着方芳，还回头招呼：“愣着干吗，过来拉一把啊！”

那个大腹便便的男人脸色惨白浑身发颤，想要拽老婆，又想要找医生，他抬起眼茫然四顾，直接和杨问打了个照面。

“我靠。”杨问没有言语了，摇头苦笑。

那人立刻整个脸都扭曲了，冲过来抓着杨问的衣领，鼻子几乎顶到他的脸上：“是你小子！有种冲我来啊！我儿子要是有个三长两短，咱们就都别活了……”

医院里乱成一团，哭的叫的喊的骂的劝架的维护秩序的扬言报警的……杨问看着那男人一次又一次被护士拉开，一次又一次冲上来，冲着自己推推搡搡拳打脚踢的，他的嘴角慢慢弯起一丝冷笑——雄哥说得真没错，我还真是够虚伪，这儿有我什么事？

他慢悠悠向外走，身后男人追了上来，杨问头也不回，“你再敢碰我一下，我就真冲你去了。”

手机跳出第二条短消息：立即上线，妖王出现了，好机会，给我做掉他！

“你不能走！”韩冒追过来，扣着他的肩膀：“阿问，就当看在我们过去交情的份上，帮一次忙，我求你啊？”

杨问咬着牙，他不能回头，不敢回头，他不想再看见韩冒。

身后，方芳的声音传了过来：“韩冒你别为难他了，你也一起走吧，这根本没你们的事……杨问，谢谢你，欠你的钱我一定会还的。”

手机铃声再次大作，宁也雄的名字在显示屏上跳跃着，像是一条催命的符咒……

杨问一个深呼吸，按下了通话键。（节选完）

bbs.popsoft.com.cn

软盘 生活

讨论帖

关于4月中《镜之边缘》评价的一些个人观点

[杂志评论]

江苏 solidrx1988

最初看完这篇文章时并没有太大的反应，再细细看了一会，体验了一下游戏，发现大漠小虾的一些观点值得商榷。

首先，大漠小虾觉得游戏中让玩家欣赏风景的时间太少。我极度怀疑大漠小虾是不是做网游专栏做多了，反而把对网游的看法转移到单机上来了。但请注意，游戏中的背景是以一个充满摄像头的城市，一个言论行动都被监控的城市。加上我们的主角是一位信使，是ZF的“重点关照”对象，她会有时间去看风景吗？尤其是在市长候选人被杀后，主角一直就在逃亡的过程之中。假如你被人追杀，你还有心思抬头看看蓝天白云吗？

另外，大漠小虾一直抱怨不能看到主角。我想说的是，这游戏一出来就是看主角的吗？那游戏又有什么意思呢？主角的脸早在预告片和光盘包装盒上看了N遍，你在游戏中还想看到她，再说主角又不是天使脸庞魔鬼身材，用得着在游戏的过程中看她么？

最后，说游戏中的动作模仿Tomb Rider，又说用第一人称视角加高速运动故意提高难度。这其实是一些玩家的心理因素造成的。我在游戏的过程中很少被高速运动晕倒，再说游戏中的准心是给跳跃动作的一个落点的作用。至于视角问题，我可以引用DICE制作人的话，第三人称视角的动作游戏实在是太多了，普通玩家第一眼看上以为是Tomb Rider的新作呢。

《大众软件》我之所以喜欢，是因为一向以客观的态度去看待IT业界和游戏业界的新闻事件，但大漠小虾这篇文章过于主观，让我无法相信这就是《大众软件》的风格。所以我在此提出一些观点，如有异议，欢迎大漠小虾回帖。

回帖

编辑 大漠小虾

关于你的第一个问题，我想说的是，游戏完全可以设定这里不是一个充满摄像头的城市，不是一个言论行动都被监控的城市，不设定她一定要去流亡。这样她不就有时间看风景了么？我的意思不是跟你对着来，我想说的是，即使在实现跑酷这个特点的前提下，游戏的制作者也应该有办法让高节奏的游戏具有节奏感，不是几乎通篇都让主角紧张兮兮地跑来跑去。但他们并没有特别好地实现这一点，这样美丽的风景不就是一种浪费了么？

第二个问题，我想你必须理解得更深入一些，看不到主角，背后隐藏的问题就是视角问题。我不是为了那个主角多漂亮要去看她，实际上她按照东方人的审美没有什么可看之处。我想说的是，一个动作采用第三人称有许多不方便的地方，特别是一个需要细致操作的动作游戏。看到主角完全是为了操作的方便。第一人称视角不适合这种类型的动作游戏，这不是我信口胡说，也不是心理意愿作祟，是早有公论的。哪怕你做得再好，第一人称视角的缺点也不能完全规避。你可以说，我练多了我熟练了，就可以避免第一人称视角的麻烦，但这样做有什么意义呢？是人玩游戏，又不是游戏玩人。



主观和客观，恐怕不是你也不是我能说了算。如果你对这款游戏核心的观点有异议，可以去看看网上大部分人的看法，我想就可以很明了了。最后，我忍不住想说，你第二段开头对我的评价真是相当主观啊。你的极度怀疑真的非常主观，欢迎你向冰河等人咨询，我平常都玩什么平台和类型的游戏。

甘肃 深蓝海畔

我在此以一个试玩过一点的玩家谈谈体会。

第一点，玩这个游戏的动机是什么？答案应该是一种跑酷的快感，而不是欣赏什么景色，因为在钢筋水泥的森林里，我们不可能看到什么“美景”，要看美景，完全可以到《Farsis》和《Farcry》里边去体验。因此，只要这个游戏的画面，能够反映出“钢筋水泥城市森林”的主题，完全就已经足够了，不需要再去可以营造什么“自然环境的优美”，这一点，游戏做到了。

第二点，关于人称。很明显，这是动作游戏史上第一款第一人称动作游戏，这是一个新的游戏概念，任何一个新事物的产生是必然会产生许多质疑的，尤其是当第三人称动作游戏，在整个动作游戏系列里边有着根深蒂固的根基时代（“古墓”《波斯王子》等），这种革新尤为不易，也必然会遭到一部分习惯于老的游戏方式的第三人称动作游戏玩家的抵制（从这一点上来说，我倒认为游戏制作组本身就可以制作出第一和第三人称两种模式供玩家选择，这样不仅适合了各类玩家群的口味，同时也提高了游戏的重复可玩性，何乐而不为呢？从这一点看，游戏的制作组有些钻牛角尖了）。这也就和当初《盟军敢死队》系列提出即时战术游戏的概念一样，需要一定的玩家接受时间。

第三点，关于3D眩晕。事实上，有一部分玩家，特别是年龄比较大的或者是运动神经不太发达的又或者是体质比较特殊的玩家是患有3D眩晕症的。毕竟电脑屏幕不同于真实的3D世界，显示器靠快速刷新静态图像达到动态显示的效果，对人的眼睛是一种强烈考验，这是很正常的。

所以，综上所述，这是一款新的游戏，具有革命性的突破和创新，但是，由于现在的动作游戏整体环境的限制，《镜之边缘》也只能是一款小众游戏。

我猜我猜我猜猜猜

橙子！

反正无聊嘛，咱们猜测一下！5月中以后，《魔兽世界》从第九城市易手网易一事肯定会做专题，咱们来猜测一下文章标题吧！

我先来！

暴雪经典——魔兽世界
从九城网易之争看国内代理

或者

九城与网易之争
暴雪的盈利还是战略？

木成

我猜标题内容应该接近于：

网络游戏巨头风云卷，合作浪过竞打岸头
九城未来成扑朔，网易战网沐春风？
盛大永恒巧收费，巨人可有新动作？

大漠小虾

暴雪红兄出墙，偏偏有人狼情妾意。

反正最后苦的是玩家，大家流离失所，乐的是所谓国际大公司，捞足了美元离去。

8神经

天要下雨，你要改嫁——一个洋媳妇与两个本地郎之间不得不说的故事

我觉得这个标题比较好，同样题材除了本刊外还可以写给知音或者家庭杂志。

关于“天要下雨，娘要嫁人”，来自博学者“橙子！”的名词解释。

民间传说，古时候有个名叫朱耀宗的书生，进京赶考高中状元。皇上殿试见他不仅才华横溢，而且长得一表人才，便将他招为驸马。循惯例朱耀宗一身锦绣新贵还乡。临行前，朱耀宗奏明皇上，提起他的母亲如何含辛茹苦，母子俩如何相依为命，请求皇上为多年守寡一直不嫁的母亲树立贞节牌坊。皇上准允所奏。

当朱耀宗向娘述说了树立贞节牌坊一事后，原本欢天喜地的朱母露出了不安的神色，于是说出了想要嫁给朱耀宗的恩师张文举的想法。毫无思想准备的朱耀宗顿时被击倒了，“扑通”一下跪在娘的面前：“娘，这千万使不得。您改嫁叫儿的脸往哪搁？”朱母长叹一声：“听天由命吧。”她随手脱下身上一件罗裙，告诉朱耀宗说：“明天你替我把裙子洗干净，一天一夜晒干。如果裙子晒干，我答应不改嫁；如果裙子不干，天意如此，你也不用再阻拦了。”这一天，晴空朗日，谁知当夜阴云密布，天明下起暴雨，裙子始终是湿漉漉的。朱母对儿子说：“孩子，天要下雨，娘要嫁人，天意不可违！”皇上连连称奇：“不知者不怪罪，天作之合，由他去吧。”





快评4月中旬刊

4月中的专题讲到了山寨网游，专题内许多山寨游戏看了真是头皮发麻，你要做也要做得有点诚意啊，复制粘贴这种事情也能做出来。其实当好游戏出来火了，譬如WoW就变成一个标准了。当大家都学习WoW的风格、画面、系统的时候不一定就是一件坏事，许多行业的进步都是从借鉴彼此的优势来提高的。主要是看做这个游戏的制作厂商是不是有诚意去做，当山寨做出名了以后就不是山寨了，也有自己的品牌了，譬如魅族。如果像专题内的那些游戏一直延续下去，我们中国游戏产业就真的很失败了，国产单机没人做了（就算怪D版造成），那如果网络游戏也做不下去了怪谁呢？那就怪我们的制作厂商了吧？别往死路上走啊。（上海 开三）

林晓：山寨这个词儿已经脱离了原来的涵义，变成了一个社会学的名词儿。所以什么事儿别都拿山寨说事儿。2009年5月中旬的这期杂志你感觉如何？欢迎大家对杂志进行评论，并将阅读的第一感受E-mail至linxiao@popsoft.com.cn告诉我。



将游戏顶在胸前

■北京 齐天大宝

T恤，音译自英语T-Shirt一词，这种自上世纪50年代在美国流行起来的服装，轻松舒适、容易搭配、适合所有年龄段的人。在我国，它还有个更亲切的称号——文化衫。T恤是能最方便、最直白体现某种文化理念的服装，没有之一。

还记得许多年前，街头那些印有“别理我，烦着呢”“我是流氓我怕谁”等等字样的文化衫么？人们开始用衣服把自我“喊”出来。T恤穿到今天，样式没怎么变，质地没怎么变，不停变化的那些承载文化的图案和话语。从偶像明星到社会团体、从动物植物到汽车火箭，爱什么就在胸前顶上什么。我们是爱游戏的，我们要把游戏顶在胸前。

怀旧的优衣库

优衣库（Uniqlo）是日本的一个休闲品牌，以价低质优著称。这个牌子一直对潮流文化报以热情，每年夏天都会和设计师合作，推出各式各样的系列主题T恤。今天夏天，优衣库的T恤主题之一正是游戏。





这个主题为“Japan Game”的系列，从3月开始上市。第一批面世的T恤主要为《炸弹人》《吃豆人》《小蜜蜂》等一系列红白机游戏。久远的记忆被唤醒，熟悉的画面在胸前重现，老一代的玩家顿时泪流满面……

优衣库此游戏系列T恤发布将一直持续到6月，《逆转裁判》《怪物猎人》《SONIC》《街霸》《铁拳》等游戏将一一亮相。每件T恤的上市价均为99元，但不用等太久就会开始降价，最低可以39元拿下。





优衣库现在在国内各大城市都有实体店铺，网上商店也即将开业，还有众多的代购，想要入手这样一件带有游戏属性的品牌T恤并不困难。

热门的JINX

为《魔兽世界》这个大热门游戏设计的T恤数量可是不少，来自美国的JINX魔兽T恤是其中较为优秀的系列。





其T恤图案花样众多，有联盟和部落的派系纹章，有各个职业的标志，还有炉石、人型生物这样的特色元素。在资料篇推出后，JINX也推出了相应的冰龙、阿尔萨斯等主题图案。













游戏上除了《魔兽世界》，JINX也曾推出过《星际争霸》和《龙与地下城》系列的主题T恤。T恤不但图案精美，创意到位，更重要的是能突显一个玩家的游戏喜好。





在JINX网站上，一件T恤售价为17.99～20.99美元，还没有算上高额的运费。从国内的合作商处购买，也要将近200元人民币。这样的价格，对于普通玩家来说稍嫌昂贵。

我要我的独一份

穿别人设计好的衣服，总是不能准确的表达自己的思想，还有撞衫的危险，想独特还是要靠自己，这就使自制T恤越来越热门。如果想要与众不同，享受自制的快感，就来看看较常见的三种自制T恤方式吧。选一个适合自己的方式，做上一件只属于自己的T恤。

手绘：有绘画功底的，自然可以尽情作画。没有绘画天分也不要紧，可以临摹、请别人代工或者干脆胡乱写几个大字，有创意最重要。原料上，可以用现成的染织颜料或者稀释的丙烯，在质地上丙烯稍硬，不适合大面积绘画。需要注意的是，因为T恤面料通常不是很厚，在作画过程中最好在加衣服间加一个垫板，防止颜色浸染到背面。

丝网印刷：立体感强，手感好，质量上乘，大多商家出售的印花衣服就是用这种方式。但是由于每个图案要单独制版，若是较小数量的制作，成本也相对较高，适合较大规模的团体批量制作。若不在乎费用，或想给人数较多的公会来件制服，这是首选的方式。丝网印刷对技术要求较高，要采用这种方式，还是要找专业的印刷公司。

热转印：这是目前最为流行的自制T恤方式，也是最廉价的方式。热转印对于图案的再现精确度较高，适合颜色丰富图案。但整体立体感不强，手感也不是太好，不适于追求完美的人。这种方式不限于数量，每个图案印一件和印十件是一样的，非常适合个人采用。热转印器材便宜，不要求技术，所以现在提供这种服务的地方很多，实现起来最容易。

大众影音之「欢乐篇」

这次欢乐篇挑选的欢乐，可能有些过于小众，不知道是不是可以让大家接受。如果没能在这些作品中找到欢乐，也不要失望，如果可以拓展一下自己的视野，本身就是很欢乐的啦！

《夏之岚》



这部小林尽漫画作品的动画版，由新房昭之担任监督。这位新房监督素有“原作粉碎机”之称，在他之前监督《再见！绝望先生》《魔法少女奈叶》《不可思议的教室》等动画中，已经看到了他擅长的恶搞、阴谋、意识流和黑色幽默的运用。这次的《夏之岚》，原作并不十分出色，但穿越少女这题材实在太适合新房昭之了。看那崩坏的人设和画面，再看那华丽的穿越大变身，这混乱的欢乐，让人不得不追看了。

《胡子鸡叔》



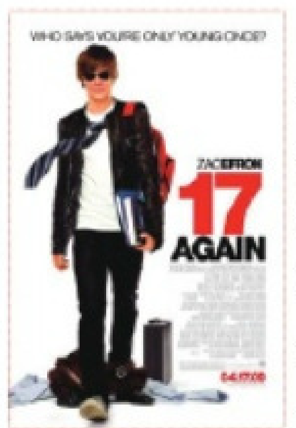
这是每集只有5分钟的动画短片，本是伊藤理佐在女性漫画杂志《月刊Chorus》上连载的四格漫画，官方称其为“新世纪动物四格漫画”。片中主角是一只大叔附身的小鸡，长胡子、爱喝酒、会说话。他被小学生羽田广志从市场买回，当宠物养在家中，开始了与一家人的冷笑话生活。必须提到的是，担任胡子鸡大叔CV的是人气声优朴璐美小姐。从这已经奠定了的违和的基调，加上足够冷的对话和制作，我们相信，大叔鸡也是可以萌的。

《有关时间旅行的热门问题》



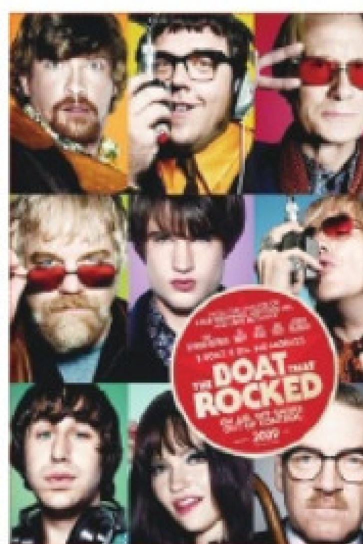
这是一部来自英国的科幻喜剧电影，让人注意到这部片子，除了有趣的片名外，还有那些奇妙吸引力的演员。他们都不是大牌影星，只是在英国的电视剧集中经常露脸，有《IT狂人》中的电脑工作者，也有《无耻之徒》中的小人物。片中的故事由三个带有“Geek”标签的男人在酒吧中讨论时间旅行话题展开，这样的英国喜剧总是复古、夸张和荒诞的，如预告片中所说——这就是神秘博士遇到僵尸肖恩。

《重返17岁》



人到中年，却一事无成、生活乏味，不免怀念年少时的辉煌。多少人想要回到过去，改变当初的决定，重新选择一条充满光明的道路。影片中的迈克就是个有着这样梦想的家伙。幸运的是，他真的奇迹般回到了17岁。重新来过真的可以改变一切么？真的可以得到更幸福的生活么？而这样的不寻常的经历，又会为观众带来怎样的搞笑段子？影片中的中年迈克由《老友记》中的马修·派瑞扮演，而青年迈克则是《歌舞青春》男星扎克·埃夫隆出演。在影片最后的演职员表中，出现了每个人17岁时的照片。重返17岁，大概是每个人的梦想吧。

《海盗电台》



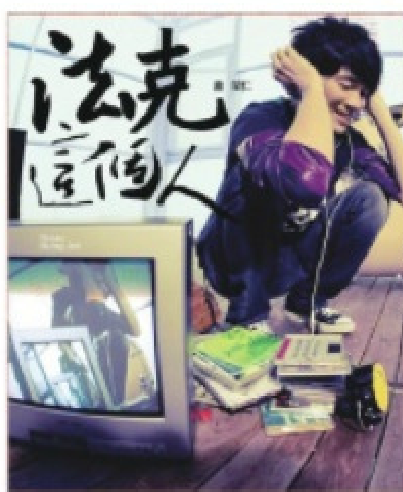
海盗电台，指的是没有执照的、没有政治性的地下电台。这部讲述“海盗电台”的电影由编剧出身的理查德·柯蒂斯执导，《四个婚礼和一个葬礼》《诺丁山》等浪漫喜剧都是他的作品。故事发生在上世纪60年代，几个热爱摇滚乐的文艺青年，在一艘船上建立了“海盗电台”，7×24小时播放摇滚乐。这几个性格各异的人，自由地生活在与世隔绝的海面，却用音乐影响了大半个英国。正如片中瑞斯·伊凡斯扮演的DJ加文所说：“让这个疯狂世界有价值的唯一一样东西就是摇滚乐。如果我能够想象哪一天离开它，我一定是疯了。”

《非凡女警》The Unusuals



由ABC推出的新剧集《非凡女警》在4月8日开始播出。这显然不是一部普通的罪案剧，到处是引人发笑的“不寻常”，比如警察局中“重要通知：女厕所仅供女同胞使用……”这样的广播。故事从女警探Casey Shraeger被调到纽约警署的凶杀案组开始，在执行任务中，她发现警察局的每个人都有秘密，当然也包括她自己。该剧由《Bones》的制片人Noah Hawley编写，《24》《Californication》的导演Stephen Hopkins执导。

萧闳仁《法克这个人》



萧闳仁从去年发了专辑后，就被认为是个会玩花样的音乐人。这次的专辑从名字上便开始吸引眼球，这是骂谁呢？既然是全能型唱作歌手，就要全方位展现，也就导致这张专辑中从情歌到摇滚、从R&B到蓝调等多种曲风的融合。在专辑同名曲“法克这个人”中，萧闳仁一人分饰三角，骂来骂去原来是骂自己。不管音乐本身怎么样吧，起码态度是好玩的。

大众影音之「战斗篇」

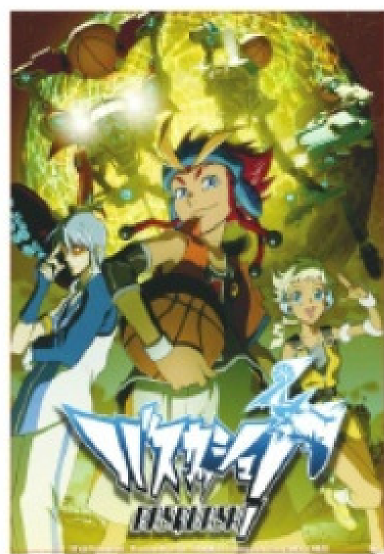
本期的战斗篇除了大大方方的明战以外，也挑选了一些不那么激烈的暗斗，总是一股脑的热血也是会乏味的，多样的战才能战出色彩。

《钢之炼金术师2009》



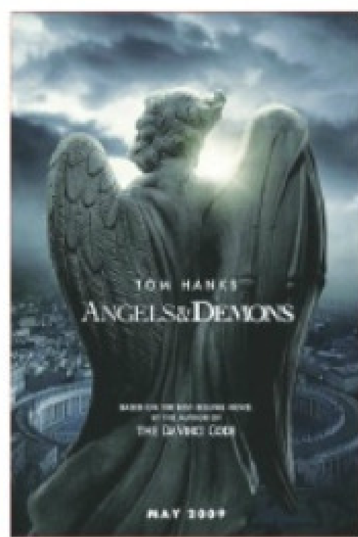
这次的钢炼新版不是连载，是彻彻底底的砍掉重练——制作班子换掉、声优换掉、配乐换掉。《钢之炼金术师》在2003年首次制作成动画时，内容上有不少地方与原作的设定不同，加上漫画进度的缘故草草收尾，曾受到一些负面的评价。而官方表示本次二度制作的动画作品，将忠实于原作的故事。可没想到，这放出的第一话却是完全的自创内容，还好剧情倒也说得过去，打斗场面称得上流畅。希望能在之后保持水准，不要让等了许久的钢炼迷们失望。

《机器人篮球》



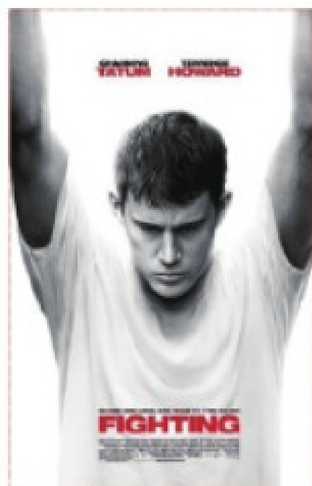
在宇宙某处一个拥有月亮的行星上，流行着一种叫做“大脚（Big Foot）”的大型机械，它被用于人们生活的各方各面，人们控制“大脚”进行的篮球比赛被称作“BFB（Big Foot Basketball）”。剧中的主人公丹本来对BFB极其反感，然而造化弄人，这个热血少年首次出现在BFB赛场上便技惊四座，故事便这么开始了。片子背景华丽，动作完美，剧情够燃，如果能继续保持这样的神作水平，即使出现NIKE的大广告也认了。

《天使与魔鬼》



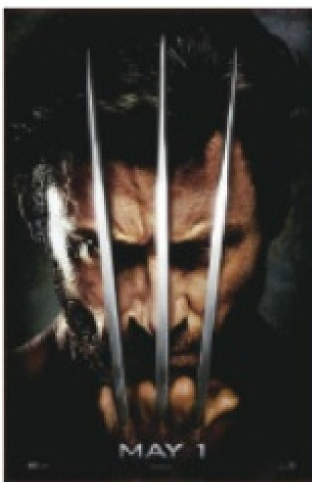
这是丹·布朗畅销小说《达芬奇密码》姊妹篇《天使与魔鬼》改编而成的同名电影，由美国索尼影片公司投资拍摄。本片由朗·霍华德导演，而编剧阿齐瓦·高斯曼也正是《达芬奇密码》的编剧。与《达芬奇密码》一样，本片对传统宗教理念进行了颠覆。片中，汤姆·汉克斯继续饰演哈佛大学符号学家罗伯特·兰登（Robert Langdon），他在与神秘组织“光照派”的抗争中，不断调查研究，从而揭开曲折的历史秘密。

《地下拳击场》



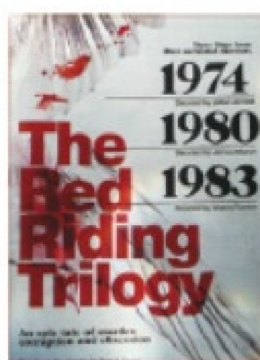
本片由凭借《圣徒指南》荣获2006年圣丹斯电影节最佳导演奖和评审团特别奖的蒂托·蒙蒂尔执导，《舞出我人生》系列的男主角查宁·塔图姆和黑人男星泰伦斯·霍华德主演。影片主角肖恩·麦克阿瑟是个穷小子，从乡下来到大城市纽约，靠卖假货维生。直到老奸巨猾的骗术专家哈维发现了他与生俱来的拳击天赋，于是将他引入黑暗与罪恶的地下拳击场。当肖恩再想要摆脱这样肮脏与危险的生活时，却已是身不由己。其实情节如何并不重要，片子真正吸引人处是其中大量的搏击场面，帅小伙强有力的挥拳，还有完美的肌肉线条。

《金刚狼》



金刚狼作为X战警的一员，一直因为勇猛善斗而备受瞩目，这次为他量身打造的电影自然也是让观众期待万分。影片讲述了金刚狼的出身和经历，如何支配自身野蛮力量进行战斗，同时也描述了他与银狐之间的感情。没想到的是，本定于5月公映的《金刚狼》提前泄露了。不过泄露版并非完全版，特技和效果均未完成。这样的打斗电影如果缺了特技和效果，总是不对味，还是耐心期待完整版吧。

《血色侦程》



血色侦程改编自David Peace的悬疑小说三部曲，分别讲述发生在1974年、1980年和1983年的三段故事。三部曲每部独立成篇，又相互关联，每部都是电影正片的片长，由不同的导演执导。这部犯罪悬疑片制作和演员阵容都相当强大，只是整体过于灰暗阴沉，带给人挥之不去的压抑，但这不正是黑色电影爱好者的最爱么？

The Prodigy《Invaders Must Die》



《Invaders Must Die》是这十年来，The Prodigy三位建队元老首次一起录制的唱片，也是乐队的第五张录音室专辑。“侵略者必死”，多大胆又霸气的名字啊，果然是暴戾与灵气交杂的电子神童。专辑中值得一听的除了同名单曲《Invaders Must Die》外，还有《Omen》和《Warrior's Dance》两曲，虽然没有了当初《Fat of land》的惊艳，但他们还是Prodigy。P

大众影音之「温情篇」

这次的温情，范围比较广，不但有作品本身的情感，也夹杂了作为观众对作品的情感，且叫做互动的温情吧。

《四叶游戏》Cross Game



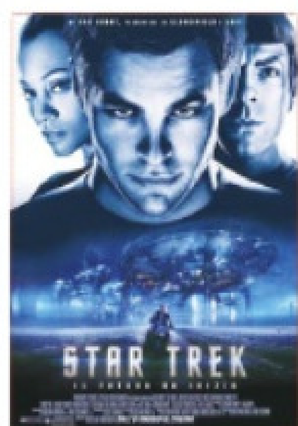
在《H2》之后，安达充的作品已经很久没有被动画化了。这次的《四叶游戏》也是一个和棒球有关的故事，围绕主人公阿光和他的伙伴们展开。片子依旧是安达充一贯的基调：人设平淡无奇，情节柔和内敛，讲述波澜不惊。贯穿片中的是少年青涩与真挚的情感，还有对梦想的热情与努力。

《豹头王传说》



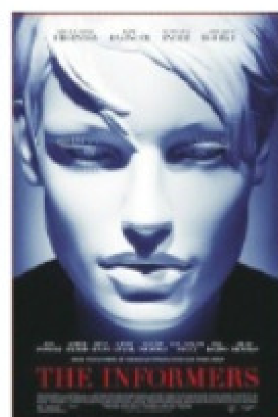
这部动画改编自栗本薰创作的长篇小说，原作由1979年开始刊载，目前已有125本正传和25本外传。作为世界上单一作家的最长篇小说，它曾被翻译成多种语言版本，也多次被改编为舞台剧、音乐剧和游戏。今年是小说诞生30周年，这部英雄幻想史诗大作也终于动画化了。故事发生在庞大的架空世界中，主人公是一个长着豹子头的战士，围绕在他身边的是形形色色的人物、华丽壮烈的战斗和神奇刺激的冒险。这么大牌的作品，此次动画的制作也没有让人失望，从画面到音乐，都相当精良。

《星舰迷航》



《星际迷航》系列影视作品，从上世纪70年代出现开始，就一直是美国科幻文化的代表之一。最新这部《星舰迷航》为派拉蒙影业今年推出的重磅大片，是该系列第11部长片，由J·J·艾布斯担任导演及制片人。本片讲述詹姆斯•寇克和斯宝克早期的故事，从两人相遇到共同完成任务，直至开始带领舰队，重建自己的行星。将本片列入温情篇中，更多是因为科幻爱好者对此系列深厚的爱。目前已确定国内公映日期为今年5月8日。

《线人》



本片根据布莱特·伊斯顿·埃利斯于1994年创作的短片小说集《线人》改编，只是略去了其中如吸血鬼、僵尸之类的超现实元素。影片背景为上世纪80年代的洛杉矶，这里充满暴力、毒品和性，生活在这里各个阶层的人们，由欲望和享乐支配，上演一幕幕悲喜剧。这位《美国精神病》的原著作者布莱特·伊斯顿·埃利斯，本身就是个虚无主义者和隐藏的同性恋者，所以这些元素也一一体现在电影之中。在演员阵容方面，金球影帝米基·洛克和早逝的童星布拉德·兰弗洛成为绝对焦点。

《南京！南京！》



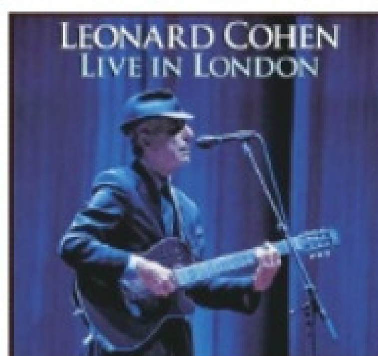
这是一部以南京大屠杀为背景的电影，由曾执导过《寻枪》《可可西里》的青年导演陆川执导和编剧，片中主要人物有刘烨扮演的中国军官陆剑雄、高圆圆饰演的女老师姜淑云、范伟饰演的管家唐先生等。对于如何呈现战争这个沉重的题材，导演陆川这样说："我们可能在拍一个关于人类如何认识战争本性的东西，而且我们有可能去做到一件事，就是超越中国人和日本人，去触摸一个一般规律的东西——人在战争面前时，人与战争的关系。"

《神秘博士：死亡之星》



这是英国长青科幻剧《神秘博士》系列今年的复活节特别篇，是2009年的4个特别篇之一。除了人见人爱的第10任博士David Tennant和他的蓝盒子Tardis照例登场外，此次特别篇还将有英国最性感女星Michelle Ryan和英国最受欢迎喜剧明星Lee Evans客串出演。这次的故事从现代伦敦开始，至于今次博士将遇到什么险境、要与什么生物斗智斗勇，又是如何拯救伙伴、进行了怎样的特色对话，这里还是不透露为好，看《神秘博士》的乐趣也就在此。

Leonard Cohen《Live in London》



这张专辑收录的是Leonard Cohen在2008年世界巡演中，7月17日在伦敦02 Arena的演出，包括《Who by Fire》《The Future》和《In My Secret Life》等经典在内的共25首曲目。这位已入主摇滚名人堂的加拿大民谣诗人，现今已有75岁高龄，在2004年的《Dear Heather》推出之后，过起了隐居生活，没有任何演出和创作，直到2008年个人经济出现危机，才重返舞台。虽然这对老人似乎残酷了些，可对歌迷来说，能再次聆听他深沉忧郁的吟唱，却是再美好不过的事情了。P

北美PC游戏销量榜

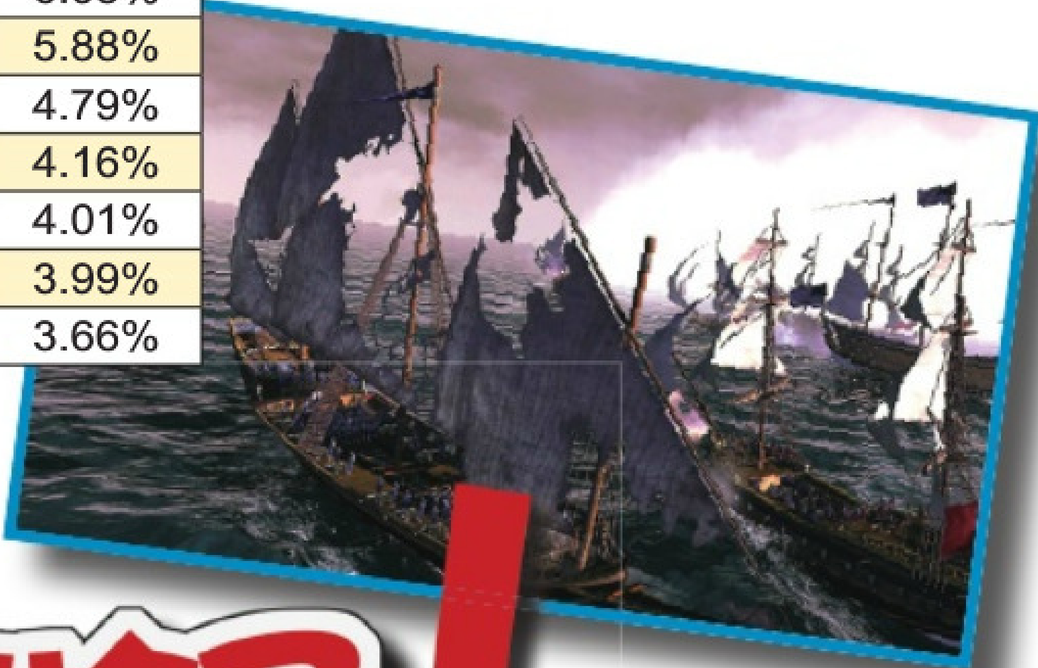
（2009年3月29日～4月4日）
数据来源：NPD Group

名次	中文名	英文名	发行商
1	模拟人生2双豪华版	The Sims 2 Double Deluxe	Electronic Arts
2	魔兽世界——巫妖王之怒	World of Warcraft: Wrath of the Lich King	Blizzard Entertainment
3	帝国——全面战争	Empire: Total War	SEGA
4	模拟人生2——公寓生活	The Sims 2: Apartment Life	Electronic Arts
5	魔兽世界——典藏版	World of Warcraft: Battle Chest	Blizzard Entertainment
6	魔兽世界	World of Warcraft	Blizzard Entertainment
7	战锤40000——战争黎明II	Warhammer 40000: Dawn of War II	THQ
8	模拟人生2——宠物	The Sims 2: Pets	Electronic Arts
9	孢子	Spore	Electronic Arts
10	模拟人生2——大学生活	The Sims 2: The Sims 2 University	Electronic Arts

韩国网吧游戏排行榜

（截至2009年4月13日）

名次	中文名	英文名	占有率
1	永恒之塔	AION: The Tower of Eternity	17.72%
2	突袭	Sudden Attack	11.84%
3	星际争霸	StarCraft	7.01%
4	魔兽争霸III	Warcraft III	6.05%
5	魔兽世界	World of Warcraft	5.88%
6	天堂II	Lineage II	4.79%
7	FIFA Online 2	FIFA Online 2	4.16%
8	特种部队	Special Force	4.01%
9	地下城与勇士	Dungeon and Fighter	3.99%
10	天堂	Lineage	3.66%



咱哥们儿这回也有枪了！

■榜评人 小明

继“幕府将军”“罗马”“中世纪2”后，“全面战争”系列这回玩儿了个庞大的“帝国”，并且顺利跃入本月北美PC游戏销量榜单前三甲，可喜可贺。

相比之前几作，本作最大的亮点有两个，一是引擎的升级，二是海战的引入。其实这两者也是相辅相成的，为了能把今次的重头戏海战成功推出，引擎的升级也是必须的。当然，这两点只是最为直观可见，其实很多细节，比如宗教、国家、AI、MOD等等都有不小的提高和改变。

但是对于我个人来说，我觉得最好玩的是这次有“枪”了！虽然游戏里的“火枪”还不具备现代枪械那些迷人的威力，毕竟背景是在18世纪，但还是觉得很有意思，嘿嘿，果然是一个“枪、枪、枪”的时代，没有枪，那便是不能行啊！

当然当然，我并不是说冷兵器就没有魅力，而且游戏里也是热兵器和冷兵器融合的，但我也不知道为什么，就是对本作中“火枪”的引入狂喜乱舞，也许是玩前几代时落下的怨念吧……

WoW和“模拟人生”这两个怪物一般的存在继续霸占着榜单的多个位置，对此不多做评判，因为我一直不明白为什么有人那么喜欢“模拟人生”这个游戏……哎呀，这种话是不是会挨打？我认识个女孩，就特别喜欢“模拟人生”系列，整个电脑只装了这么一个游戏，什么资料片啊、MOD啊、素材啊一大堆，但是她的游戏乐趣根本不是去模拟什么人生，而是建造各种房屋……建造好一个，OK，再建第二个。虽然我不能对此大彻大悟，但不得不说，“模拟人生”在“游戏体验”这个方面，当真是有的放矢。

AION跃至榜首其实大家都能预料得到，这款纯正的韩式WoW like可以说是韩国网游在3D MMORPG方面的一次转型，目前来看这款作品还是颇得人心的，起码在韩国那边是排第一位，北美也不是默默无闻，国内这边更是喊出了过百万的在线人数，至于是不是因为韩国人民支持国产思密达，是不是第二个“天堂”思密达，本期有篇文章专门讲述，这里也就不再赘言了思密达。

大众软件

“游戏剧场”小说版原创专辑

全国火热上市

“游戏剧场”栏目，十四年坚持游戏小说原创精神

2009年新春奉献给读者的第一波小说原创精品集

在游戏的世界中，
抒发我们现实的人生传奇

大众软件 编辑
WWW.POPSOFT.COM.CN

游戏剧场
小说版

[魔兽世界]
文舟·风行者
迟卉·新的瘟疫
夜帝王·拉克鲁的宝藏

[星际争霸]
荆泽晓·我们是士兵
屠笑·牺牲

[仙剑奇侠传]
如逸·夏虫语冰
王玉·千年

[英雄年代]
本少爷·玉沉记

[塔希里亚故事]
吴淼·冒险

超值160页
零售价14.8元

游戏中的大千世界，幻化千百种不同人生
悲欢离合，百般滋味，尽入到字里行间
超大容量，让激扬的情绪一次宣泄











魔幻、奇幻、科幻，各种文学体裁，在游戏的世界中大放异彩
国内一线幻想小说家鼎力加盟
新鲜的文字，绚丽的想象
你不可错过的阅读体验

发行电话：010—65025164
发行联系人：侯桂兰

邮发代号：82—726
售价：￥10.00元
刊号：ISSN1007—0060 CN11—3751/TN